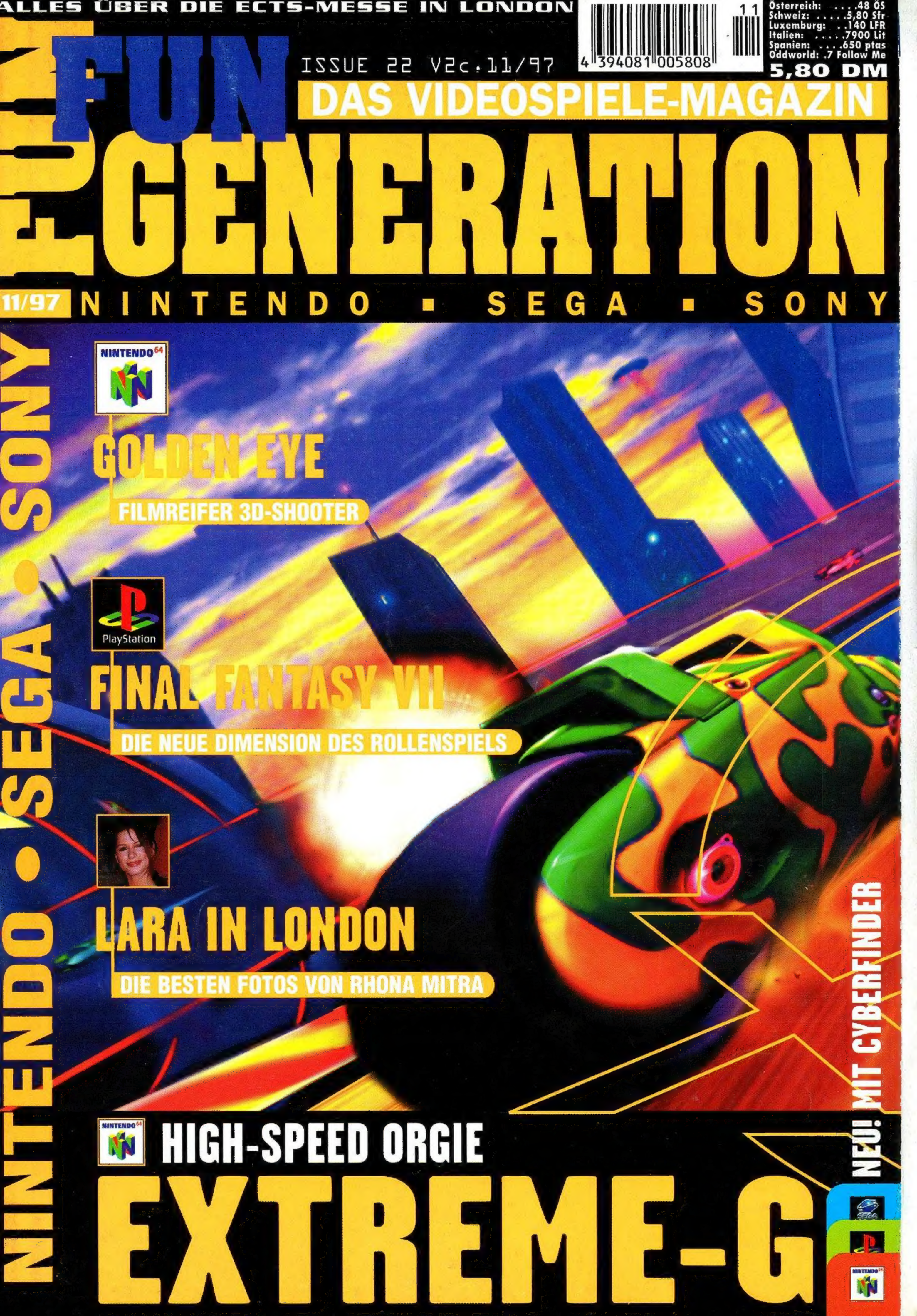

ALLES ÜBER DIE ECTS-MESSE IN LONDON
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: ....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
Oddworld: .7 Follow Me
5,80 DM
4 394081 005808 11
ISSUE 22 V2c.11/97
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
11/97
NINTENDO • SEGA • SONY
NINTENDO • SEGA • SONY
NINTENDO 64
GOLDEN EYE
FILMREIFER 3D-SHOOTER
PlayStation
FINAL FANTASY VII
DIE NEUE DIMENSION DES ROLLENSPIELS
LARA IN LONDON
DIE BESTEN FOTOS VON RHONA MITRA
NEU! MIT CYBERFINDER
NINTENDO 64
HIGH-SPEED ORGIE
EXTREME-G


SPEED
FUN
F/X
ex|trem [lat.]: 1. äußerst [hoch, niedrig]; ungewöhnlich. 2. radikal; -er Wert: a) Hoch- od. Tiefpunkt einer Funktion od. einer Kurve; b) größter od. kleinster Wert einer Meßreihe.
Gra|vi|ta|ti|on [...zion; lat.-nlat.] die;-: Schwerkraft, Anziehungskraft, bes. die zwischen der Erde u. den in ihrer Nähe befindlichen Körpern.

A Letter From The Editor...



Liebe Leser!

Wieder liegt ein aufregender Monat hinter uns. Einundzwanzig Spiele im Test befinden sich in dieser Ausgabe, darunter vier Topwertungen mit 10 von 10, etliche hohe Noten, nur wenige mittelmäßige Titel und kein einziges Rating unter 6 von 10. Da wird sich der aufmerksame Leser doch fragen müssen, ob wir in unserem, eigentlich als sehr kritisch angesehenen Magazin eine Wertungsinflation einläuten wollen? Mitnichten, der Umstand, daß in diesem Monat fast jeder Hersteller sein Top-Produkt ins Rennen schickte, ergab sich rein zufällig. Nightmare Creatures, Coolboarders 2, Final Fantasy VII oder Rapid Racer zeigen, daß Sony Computer Entertainment im Vorweihnachtsgeschäft nichts dem Zufall überlassen will. Gleiches gilt für Psygnosis, die mit G-Police einen sicheren „Spiel des Monats"-Kandidaten gehabt hätten, wären da nicht Extreme G und erwähntes Square-Rollenspiel auf der Bildfläche erschienen. Auch NHL 98 von EA setzt neue Maßstäbe im Eishockey-Genre, wobei Acclaims NHL Breakaway die 10 von 10 nur aufgrund der starken Konkurrenz verwehrt blieb. Heiße Diskussionen gab es auch um Golden Eye. Ich persönlich hätte dem innovativen 3D-Shooter ohne mit der Wimper zu zucken eine 10 gegeben, andere Tester hingegen wollten sogar nur eine 8 werten. Dank der großen Testcrew konnten wir sowohl textlich als auch in der Punktwertung eine plausible 9 von 10 absegnen. Die Fun Generation ist sowieso kein Durchblätter-Heft, bei dem es genügt, Wertungen nachzulesen. Ohne den erklärenden Text würde vielleicht so mancher Strategiefreak zu Ogre Battle greifen, das allerdings nur für die ganz harten Zocker seine Qualitäten und somit die Rechtfertigung für die 8 von 10 offenbart. Solospieler, die sich NHL 98 holen und NHL Breakaway liegenlassen, weil eben eine 9 weniger als eine 10 ist, werden sich eventuell ärgern, denn der Season-Modus des Acclaim Produktes ist durch die Manager-Option ein Spiel für einsame Nächte, während NHL 98 vor allem im Mehr-Spieler-Modus überzeugt. Meine Bitte deshalb an Euch: Wenn Euch ein Spiel aufgrund der hohen Wertung interessiert, lest unbedingt den Text! Wir versuchen bei jedem Test herauszuarbeiten, wer sich von dem Titel angesprochen fühlen sollte.

Wie schon in Ausgabe 9/96 haben wir zwei Spiele des Monats. Das Rennspiel Extreme-G verdient in seiner Klasse ebenso diesen Titel wie Final Fantasy VII im Rollenspiel-Genre. Wir wollten ein salomonisches Urteil fällen und denken, dies ist aufgrund der unterschiedlichen Thematiken und Spielsysteme in Eurem Sinne.

Eigentlich hättet Ihr das Review zu Final Fantasy VII schon in der letzten Ausgabe finden sollen. Verschiedene Argumente jedoch sprachen gegen den Test. Erstens hatten wir nur eine NTSC-Importversion, die wohl nur die echten Freaks unter Euch kaufen werden. Zweitens kündigte Sony für dieses Heft eine PAL-Version an, die auch Unterschiede zur NTSC-Version aufweist (siehe Test). Drittens wollten wir den Artikel möglichst im Zeitraum des Release Anfang November bringen, um keine zu lange Pause entstehen zu lassen. Außerdem konnten Holger und Stefan so insgesamt über 100 Teststunden absolvieren und das RPG-Monster letztendlich in die Knie zwingen. Leider war es nicht möglich, eine deutsche Version zu erhalten, unsere Einschätzung der Übersetzungsqualität reichen wir aber in der nächsten Backstage nach.

Viel Spaß mit den 116 Seiten, den vielfach gewünschten Bildern von Rhona Mitra und bei der Qual der Wahl aus dem reichhaltig angerichteten Software-Buffet.

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur


ODDWORLD
INHABITANTS


pfeifen


furzen


hallo



GT Interactive
Expect the unexpected:
ODDWORLD
ABE's ODDYSEE
1,5
PlayTip
PlayStation
9/97
87%
90%
NEXT
SPIEL DES MONATS 9/97
10/10
87%
Games
Classic
88%
GOLD GAME
Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...
lachen
PlayStation



INHALT 11/97

FEEDBACK

BACKSTAGE

SPECIALS

PREVIEWS

GEWINNSPIELE

PERSONALITY

FIRST AID





DIE TOP 9 DES MONATS!

Extreme-G



Seite 53-55

Final Fantasy VII



Seite 59-63

G-Police



Seite 70-71

NHL 98



Seite 82-83

Rapid Racer



Seite 72-73

NHL Breakaway



Seite 68-69

Golden Eye



Seite 56-57

Croc



Seite 78-79

Last Bronx



Seite 94-95

GAMEs OF THE MONTH





SPIELE TESTS





Nintendo 64

PlayStation

Saturn

[in] Hi hochgeschätztes FG-Team! Schon seit das Videospielen zu meinem Hobby geworden ist, lese ich Eure Super-Zeitschrift. Ich finde nicht mal einen Kritikpunkt! Jetzt aber genug der Lobeshymne, ich habe nämlich noch ein paar Fragen an Euch:

1. Wißt Ihr, ob für das N64 noch andere Formel 1-Spiele außer Human Grand Prix (dt. Titel: F 1-Pole Position) in Aussicht sind, die vielleicht sogar die Qualitäten von Formel 1 für die PSX besitzen?

2. Erscheint das N64DD jetzt eigentlich noch vor Weihnachten, und was wird es denn ungefähr kosten?

3. Erscheint Mission Impossible für das N64 in Deutschland (wenn ja, wann)?

4. Warum erscheint Golden Eye 007 für das N64 nicht in Deutschland (ich weiß, weil es in Deutschland für zu brutal gehalten wird, aber solche brutalen Prügelspiele wie z.B. Wargods erscheinen doch auch in Deutschland)?

5. Mit welcher Konsole spielt Ihr eigentlich lieber, mit der PSX oder dem N64? Ich selber besitze ein N64 und finde es toll! Doch bei der PSX gibt es schon Titel, die auf 64 Bit-Niveau sind, außerdem sind die Spiele wesentlich günstiger, als die Games auf N64. Auf der anderen Seite darf man nicht vergessen, daß das N64 immerhin 32 Bit mehr zur Verfügung hat, als die beliebte PSX. Nun frage ich Euch: Würde sich ein Verkauf und ein Kauf der PSX wirklich lohnen?

Nun das war's dann auch schon. *Chiao, bis bald Patrick Möbius*

[out] **1. Im Moment gibt es keine Informationen über ein weiteres Formel 1-Game. Ubi Soft würde sich wahrscheinlich auch verarscht vorkommen, wenn kurz nach dem Erwerb der superteuren FIA-Lizenz, die ja den Abverkauf des Moduls garantieren soll, eine weitere Firma mit einem Game auf der Matte stehen würde. Die Komplexität und Realitätsnähe des PlayStation-Konkurrenten beruht aber vor allen Dingen auf den Speichervorteilen, die die CD vor der Modultechnik hat. Eine ähnlich realistische Simulation ist also erst auf dem 64DD zu erwarten.**

2. Es gibt noch keine offizielle Stellungnahme zum Erscheinungstermin vom 64 DD. Natürlich ranken sich viele Gerüchte um den heiß erwarteten Termin. Doch die Aussagen reichen von „morgen" bis hin zu „nie". Wir werden erst einen Termin nennen, wenn er uns aus verläßlicher Quelle mitgeteilt wird. Es ist allerdings schon im Bereich des Möglichen, daß Nintendo einen schnellen Release in der Hinterhand hat. Doch erfahrungsgemäß dauert es dann noch ca. ein Jahr, bis das Teil in deutschen Landen rauskommt.

ausschneiden und sammeln! (Teil 9 von 453)

ROCK THE MILLENNIUM

3. Das Spiel ist noch nicht einmal soweit fertig, daß man es auf der ECTS hätte zeigen können. Es wäre also völlig utopisch, einen Release-Termin anzugeben. Die Veröffentlichung in Deutschland soll jedoch schon feststehen.

4. Das liegt an der Firmenpolitik von Nintendo of Europe. Da das Spiel von Rare programmiert wurde, liegt der Vertrieb in den Händen von Nintendo. Es unterliegt der Entscheidung vom Distributor, ob er ein Spiel in Deutschland herausbringen möchte oder nicht. Nintendo of Europe hat sich gegen eine Veröffentlichung entschieden, aus welchen Gründen auch immer. Das von Dir genannte Prügelspiel kommt aber über einen anderen Vertrieb, nämlich über GT Interactive. Du kannst sicher sein, daß Wargods nicht in Deutschland erscheinen würde, obläge es der Entscheidung von Nintendo. Aber es gibt nunmal verschiedene Unternehmensphilosophien, und deswegen erscheinen vermeintlich harmlose Spiele nicht, während offensichtlich brutalere Games doch den Weg in die deutschen Läden finden.

5. Die Frage des Systems stellt sich für uns nicht. Wir gehen immer nur nach der Software. Wir spielen nicht besonders gerne auf einem System, sondern nur besonders gerne bestimmte Spiele. Ansonsten wäre unser Job als Multiformatmagazin auch verfehlt. Die Frage, ob man zugunsten der PlayStation sein N64 verhökern soll, kann nicht pauschal beantwortet werden, da es auf die Genrevorlieben des Spielers ankommt. Eines steht aber unbestritten fest: Für beide Systeme gibt es exzellente Games, die einen Kauf der Konsole rechtfertigen. Wenn Du in naher Zukunft nicht die Kohle haben solltest, Dir ein zweites System zu kaufen, dann ist ja Weihnachten nicht mehr allzu fern. ■

[in] Guten Tag, Glückwunsch zur neuen Rubrik Nippon Corner. War das eine Freude, die Urteile über Unsolved, Witch of Salzburg und Schrödingers Katze zu lesen. In Zukunft bitte unbedingt beibehalten.

Einige Fragen noch:

1. Was ist aus dem 32 Bit-Nachfolger der PC-Engine geworden?
2. Existiert der 32 Bitter Marty noch?
3 Wie geht es Euch?

Alles Gute, Sebastian Rudolf, Wünnenberg

P.S.: PC-Engine forever

[out] 1. Der offizielle Nachfolger der PC-Engine ist in Japan erschienen und heißt NEC PC-FX. Er ähnelt sehr einem PC, denn er hat ein Towergehäuse. Für die Konsole wird im Moment noch programmiert, allerdings lohnt es sich für Europäer kaum, sich das Teil aus Übersee rüberzuholen. Im Moment besteht nämlich die große Mehrheit der Titel aus japanischen Anime-Games. Insgesamt hat der Nachfolger der, meiner Meinung nach, besten Konsole aller Zeiten kaum Beachtung gefunden. Es ist halt wie mit vielen Nachfolgern von Kulttiteln. Erinnern wir uns nur einmal an den obergenialen ersten Highlander-Film und seine zwei hochnotpeinlichen Nachfolger, die einfach die Erwartungen nicht erfüllen konnten. >>>>>>

2. Für die Marty FM-Towns wird zur Zeit noch programmiert. Der Haupthersteller ist Wing, der viele Konvertierungen von alten Toptiteln programmiert hat. Aber auch das Ende der Marty FM-Towns ist wohl nicht mehr allzu weit.
3. Mir geht es hervorragend, danke der Nachfrage. Schon etwas schlechter geht es meinem Kollegen Götz, der gerade eine Diät macht und furchtbar hungern muß. Besonders amüsant sind Götz' Halluzinationsanfälle, in denen er Brathähnchen und Lasagne sieht, wo doch in Wahrheit nur Presseinformationen liegen. Ich glaube, ich mach' jetzt mal Mittagspause und hole mir eine fettriefende Currywurst mit Pommes und futter' ihm etwas vor. Den mordlüsternen Blick nehme ich mit der Kamera auf und schon haben wir ein neues „Wir über uns" beisammen.■



Hi Fun Generation! Ich muß Euch endlich mal für Euer Feedback und Eure First Aid-Rubriken loben. Die finde ich toll! Hier habe ich noch ein paar Fragen an Euch:
1. Was heißt eigentlich NTSC?
2. Für was steht das G von Extreme G?
3. Könntet Ihr bei einem getesteten Nintendo 64-Importspiel angeben, ob das Spiel über Adapter auf einer PAL-Konsole läuft?
4. Ich habe von einem Tamagotchi gehört, den man via Linkkabel mit einem anderen verbinden und dann beide gegeneinander kämpfen kann. Ist da was dran?
5. Was passiert eigentlich mit indizierten Spielen?



1. Das ist der Name des Komitees, das seinerzeit die Standards für das Farbfernsehen in Amerika festlegte: National Television System Committee. Es fand vor allen Dingen in Amerika und im Land der aufgehenden Sonne Verwendung, denn im damaligen Billiglohnland Japan wurden die Fernseher für den Kriegsgewinner hergestellt. Alternativ entwickelten sich in Europa zwei andere Fernsehnormen: SECAM(Séquentiel En Couleur Avec Mémoire) und PAL (Phase Alternation Line). Secam fand neben Frankreich vor allem in östlichen Gefilden Freunde (GUS-Staaten, Irak, Iran, Ägypten) während PAL in den westeuropäischen Ländern (England, Deutschland, Holland) bzw. in ehemligen Kolonien oder Hoheitsgebieten dieser Staaten (Australien oder Südafrika) in Gebrauch ist.
2. G steht für Gravitation! Die einzelnen Strecken haben verschiedene Gravitationsstärken. Doch Genaueres kannst Du im Test zu Extreme G nachlesen.
3. Das wird schwierig, denn es gibt mittlerweile Dutzende von Adaptern auf dem Markt, und die alle durchzuprobieren, wäre zu zeitaufwendig. Außerdem treten einige Fehler nicht sofort nach dem Einschalten auf, so daß wir die Games auf allen Adaptern länger spielen müßten, um eine fundierte Aussage treffen zu können. Bei Fragen, ob ein Importgame mit Eurem Adapter läuft, fragt bitte Euren Importhändler, die haben dann auch das entsprechende Feedback, um Euch mit hundertprozentiger Sicherheit sagen zu können, ob Euer Adapter das Cardridge verträgt.
4. Etwas ähnliches ist uns auch schon zu Ohren gekommen. Allerdings haben wir weder die Zeit, noch den Nerv, den mittlerweile unglaublich großen Markt der Tamagotchis zu überblicken. Wenn Du Genaues wissen willst, dann wende Dich doch an einen Japan-Importeur der virtuellen Tierchen.
5. Indizierte Spiele dürfen weder beworben, noch ausgestellt werden. D.h., sie dürfen nur unter der Ladentheke an volljährige Personen verkauft werden. Der Händler hat auf indizierte Ware ein Rückgaberecht, weshalb die meisten Geschäfte ein Game nach seiner Indizierung überhaupt nicht mehr auf Lager haben. Es gibt aber noch eine Neuerung: Ist ein Spiel auf einem System indiziert, so gilt das inhaltsgleiche Pendant auf einer anderen Konsole ebenfalls als indiziert. Ein Beispiel: Wäre Resident Evil auf der PlayStation indiziert (was es nicht ist), so wäre die unlängst erschienene Saturnversion schon von vorne herein auch indiziert. Der Hersteller kann dagegen zwar Einspruch erheben, doch die Mühlen der BPJS mahlen sehr langsam, und so kann es dauern, bis das Spiel dann schließlich doch frei erhältlich ist. Es gibt aber noch eine Steigerung zur Indizierung. Manche Titel werden nach ihrer Indizierung eingezogen, was bedeutet, daß der Besitz dieses Spieles in Deutschland verboten ist. Eine Prügelspieltrilogie von Williams ist das bekannteste Beispiel hierfür.■

[in]

1. If you're going to San Francisco, make sure to wear some flowers in your hear. Hear? Müßte das nicht Hair heißen? Mal abgesehen von diesem Fehler, was zur Hölle soll „you kick ass!" bedeuten? Wen wolltet Ihr damit beeindrucken? Ein paar rotzige Teenager deren Wortschatz nur aus Yeah, Cool, Shit, Fuck off und Kick ass besteht? Ich bin jetzt 20 und man sieht an Eurem Layout, daß Euer Mag auf ältere Zocker zugeschnitten ist. Also was soll dieser Ausrutscher?



Jenseits des Vorstellbaren

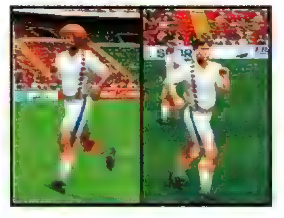
Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com







Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95

2. Zum Preview von Rosco McQueen. Ihr schreibt da: „Das Game [...] ist schon jetzt in die Most Wanted-Charts aufgestiegen, obwohl die uns vorliegende Preview-Version noch mit vielen Bugs zu kämpfen hatte." Im selben Text heißt es weiter „[...] eine 3D-Landschaft, die schon in dieser frühen Version keine Grafikfehler oder gar Pop-Ups aufwies". Könntet Ihr mit Bugs etwa spielerische Mängel gemeint haben?
3. Beim Nippon Corner erkennt man nicht für welches System die Games sind.
4. In Ausgabe 9/97 ist mir auch aufgefallen, daß Ihr fast nur Import-Games getestet habt. Nun gut, das ist nicht so schlimm, aber wieso um alles in der Welt schreibt Ihr dann im „Informer"-Kästchen bei Veröffentlichung Japan- bzw. US-Import. Das kann doch jeder sehen, daß es sich um ein Importgame handelt. Interessant ist für den Spieler der Europa bzw. der BRD-Release.

Mit freundlichen Grüßen *Matthias Mahlknecht, Bozen/Südtirol*

[out] **1. Wir sind der Meinung, daß der von Dir angeprangerte Spruch im krassen Gegensatz zu dem schmalztriefenden Song steht und deswegen gut in die Headline paßte. Die Wortwahl war dabei unumgänglich und nicht zum Beeindrucken bestimmt.**
2. Es gibt schließlich nicht nur Grafikbugs. Ein beliebter Patzer sind Kollisionsabfragefehler und Programmabstürze. Die Grafik von Rosco McQueen ist aber einwandfrei gewesen.
3. Im Nippon-Corner sind bisher alle Titel für die PlayStation. Das liegt daran, daß kaum noch Importhändler Saturn-Software aus dem fernen Osten in deutsche Gefilde holen und N64 von so großem Interesse (und Preis) sind, daß wir sie ausführlich vorstellen.
4. Wenn uns der Release-Termin für die PAL-Version bekannt ist, dann wird sie auch im Informer-Kasten angegeben. Nur wenn noch keine Infos zu den Titeln vorliegen, schreiben wir den Japan- bzw. US-Import Vermerk in diese Zeile.

[in] Hallo FG Team! Wir vier sind richtige Game Freaks. Für uns kommt deshalb auch nur Euer Videospielmagazin in Frage, die Fun Generation. Deshalb würden wir uns freuen, wenn Ihr das Foto abdrucken würdet.

Danke, Eure Fans *Michael mit Tamagochti Tamayoshi und Marc mit Dinkie Dino Dinkie Donkey*



[out] **Na also! Ich bin doch nicht der einzige, der seine gesamte Kohle für Games und Zubehör rausschmeißt, ohne je etwas zu verkaufen. Nicht nur bei mir stapeln sich alte Module, CDs und Joypads, die Staub fangen. Ich bin nicht alleine, juhuuh!** ■

[in] Liebes Fun Generation-Team! Mit Erschütterung las ich in der vorangegangenen Ausgabe über das neue Indizierungsgesetz der BPJS. Es grenzt meiner Meinung nach an eine Frechheit, wie sich die Damen und Herren der Bundesprüfstelle scheinbar die Arbeit erleichtern wollen.
Daß das ja nur in die Hose gehen kann, hat ja wohl eindeutig die unsinnige Indizierung von „Die Hard Arcade" bewiesen, das sich ja nun wirklich inhaltlich von der Trilogy unterscheidet und dem neuen Gesetz mit Sicherheit zu Recht ein dickes Fragezeichen auferlegt.
Klar, manche Spiele gehören sicherlich nicht in Kinderhände. Dann aber auch bitte die Titel, die wirklich nur für Erwachsene oder zumindest für ältere Jugendliche geeignet sind. So ist die Sex- und Gewaltoper „Phantasmogoria II" für den PC auch nach Monaten noch in jedem Geschäft für jedermann erhältlich, obwohl hier das Blut nur so in Strömen fließt, Gedärme durch die Gegend düsen und wildgewordene Sado-Maso-Miezen Herzen mit bloßer Hand aus Leibern reißen. Dazu noch in echten Filmsequenzen mit realen Schauspielern. Jedes Kleinkind kann also auf diesen wirklich harten und eigentlich guten (noch darf ich meine Meinung ja äußern) Titel zurückgreifen. Jeder weitaus harmlosere Schocker ist dagegen schon auf dem Index gelandet, obwohl deutsche Videotheken eh meistens erst ab 18 zugänglich sind, Spiele hingegen schon auf jeder CD mit Heft in Supermärkten ausliegen. Eine äußerst fragwürdige Doppelmoral.
Da nützt auch eine USK-Altersempfehlung nichts, da es sich halt nur um einen Hinweis handelt. Schon traurig, daß manche Leute Geld dafür bekommen, eine unwirksame Altersangabe auf die Verpackung eines Spiels zu pressen, die dann auch noch oft mehr als fragwürdig ist.
Es wäre doch viel nützlicher, wie es bei Filmen der Fall ist, bestimmte Titel tatsächlich erst für eine bestimmte Altersklasse zugänglich zu machen und dies nicht erst durch eine verspätete Indizierung, wenn das betreffende Produkt schon tausendfach über die Ladentheke gegangen ist. Von vornherein sollte man also bestimmte Altersklassen festlegen und diese dann auch, entgegen dem „Null-Sinn-USK-Sticker", als Zulassung zum Kauf geltend machen.
Also nichts gegen einen wirksamen und logisch nachvollziehbaren Jugendschutz, aber was die BPJS bisher „vollbracht" hat, kann ja wohl nicht als durchgreifende Moralbremse bezeichnet werden.
Oder glaubt man wirklich, daß das Verbot bestimmter Spiele Deutschland vor dem Zusammenbruch bewahrt.
Mit freundlichen Grüßen *Marco Lohschelder, Mühlheim/Ruhr* ■

[in] Sehr geehrte Fun Generation! Vielen Dank dafür, daß Ihr in Eurem Special zur aktuellen Lage der Videospielszene ein zwar kurzes aber trotzdem vielsagendes Interview mit dem Leiter der USK, Herrn Thomas Dlugaizyk, gedruckt habt! Aber auch die Statements seitens Acclaim und Konami trugen ihr übriges bei, um sich letztendlich darüber klar zu werden, wie es hierzulande immer problematischer wird, pure Spielfreude mit dem Jugendschutz in Einklang zu bringen. Doch ich habe die Befürchtung, daß die Branche in Deutschland diesbezüglich erst am Beginn eines ungewissen Ausgangs steht und am Schluß aus der Fun Generation die Frust Generation geworden ist. Denn: die Konsolen werden immer besser, die Grafiken sind teilweise überaus realistisch, und genau da, wo eine Waffe die nächste Polygonfigur blutig ins Jenseits befördert, sehen sich die USK/FSK Moralapostel immer häufiger verpflichtet - just mit neuem Gesetz im Gepäck - die Hand über unsere Jugend zu halten, um sie vor Titeln wie Doom, Golden Eye, und wie sie noch alle heißen, werden zu schützen.
Wie nicht anders zu erwarten, bestritt Herr D. einen Zusammenhang mit der Zensur, doch das ignorante Gesülze von dieser Vertreterschaft ist ein alter Zopf, der die wahren Konsequenzen in der Praxis meiner Meinung nach völlig außer acht läßt. Hier sind zwei Beispiele:
1. Dem Anbieter wird schon vorab eine Prüfung seines Titels durch die USK/FSK empfohlen. Tut er dies nicht, gilt sein Produkt automatisch als ungeprüft und darf Jugendlichen unter 18 nicht zugänglich gemacht werden - welcher Anbieter hatte schon einmal den Mut?!
2. Brav läßt der Anbieter seinen Titel XYZ prüfen. Doch zum Entsetzen aller kommt das USK/FSK-Gutachten zu dem Ergebnis, daß die Männlein, die da abgefackelt werden, doch allzu menschliche Züge haben, also wird's mit einer Freigabe ab 16 Jahre nix. Und es kommt noch schlimmer: unter diesen Umständen ist auch eine Indizierung nicht auszuschließen, es sei denn, man entschließt sich dazu (auch im Sinne des Kommerz), die Söldner durch Cyborgs zu ersetzen... den Rest kennen wir - die Kasse stimmt.
Gegen diesen „Wenn Du nicht, sonst...!"-Modus bleiben den Anbieter noch die Optionen, ihr Highlight - sogar freiwillig (!) oder durch ein Vermarktungsverzicht (Golden Eye, Killer Instinct Gold, Doom)- den Interessen des deutschen Jugendschutzgesetzes anzupassen. Nur wie Herr D. schon sagte mit Zensur ist dies nicht gleichzusetzen - wie wahr!
In diesem Sinne *Daniel Vogt, Lahr Reichenbach* ■

Absolute Control - PlayStation Championship '97



Am 2. November soll sich die Videospielszene um die Zeche Carl in Essen drehen, wenn es nach den Veranstaltern der inoffiziellen PlayStation Championship '97 geht. Auf riesigen Projektionsbildschirmen spielt Ihr wipEout 2097, Tekken 2 und Micromachines V3 gegen hoffentlich starke Gegner. Es geht um Fernseher, Konsolen und Software, die Ihr mit nur 10 DM bis 20 DM Einsatz gewinnen könnt.

Bei uns könnt Ihr 10 Freikarten gewinnen. Schreibt an die übliche Adresse mit dem Stichwort: „Championship". Der Einsendeschluß ist der 28.10.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TICKER

+++ Winter heat heißt das Sequel zu AM3s Saturnhit Decathlete. Auf der Automatenmesse JAMMA sollen die ersten Versionen gezeigt werden, während die Saturnversion bis Ende des Jahres folgt +++ Aus unerfindlichen Gründen lutscht derzeit Sega of America wegen House of the Dead und Winter Heat für Saturn rum. Da man sich bei Sega anscheinend vor Top Titeln kaum noch retten kann, werden die beiden Titel aufgrund des Releases von Panzer Dragoon Saga und Burning Ranger verschoben oder gar nicht veröffentlicht +++ Das Gemeinschaftsprojekt der Videospielgiganten Namco und Square Soft heißt EHRGEIZ. Der Arcade-Shooter läuft auf der Namco Hardware, während Square die Software liefert.Das Entwicklerteam heißt Dream Factory, die schon Tobal 2 entwickelten +++ Sony Interactive entwickelt an Twisted Metal 3 +++ Capcoms neuster 2D-Prügler heißt Private School Justice. Zwölf Schüler von vier Privatschulen hauen sich bis der Aufsichtslehrer kommt +++ Lara Croft ist Mitglied der Top 50-Liste der wichtigsten Persönlichkeiten im Business. Sie wird auf Platz 47 geführt, Bill Gates ist No.1 +++

Der RAM-Baustein für Saturn

Geradezu schon unanständig flüssig soll der Saturn Grafiken darstellen, wenn er eine neuartige 4 Mbyte RAM Card eingesteckt bekommt. Allerdings funktioniert dies nur bei bestimmten Spielen. Street Fighter 3 und Marvel Superheroes vs. Streetfighter werden in Japan deshalb auch für ca. 149 DM mit diesem Goodie ausgeliefert.

Aus der Reihe: Bücher mit viel ohne Hirn



Das Buch „Virtuelle Haustiere - Alles über das japanische Cyber-Ei" von Sven Stricker ist so informativ und unterhaltsam wie die Beschriftung einer Vollmilchtüte, nur leider teurer. In extra großer Schrift für Sehbehinderte, die sich ihre Augen beim Schielen auf den Winzmonitor verknotet haben, erklärt der Autor alles, was man über den Hausfreund wissen muß. Interessante Kapitel wie „Die Knöpfe", „Warum wird mein Haustier krank?" oder „Was kann ich machen, wenn mein Haustier schläft" geben knallhart auf den Punkt gebrachte Antworten auf Fragen, die selbst ein geistig unterernährter Toaster ohne Hauptschulabschluß intellektuell unterfordern. Hinzu kommen Füllseiten über Internet-Pages, auf denen man sein Tierchen eindosen lassen kann, und Satzhülsen auf dem Sprachniveau einer IKEA-Einbauschrankwand.18 Seiten des 96 Seiten umfassenden Werkes sind allein für Inhaltsverzeichnis und Notizzettel draufgegegangen, auf denen man am besten seine Beschwerdebriefe abfaßt, sollte man sich diesen geistigen Dünnschiß wirklich für 9,80 DM im Buchhandel angetan haben.

News über Segas Dural

Wilde Gerüchte rund um Sega befinden sich derzeit im Umlauf, und alle beziehen sich auf die neue Spieleplattform, die unter dem Namen Dural bekannt ist. Angeblich entstammen die Infos, die Ihr gleich lesen werdet, aus einem internen Schriftstück, das Sega Entwicklern zukommen ließ.

Dural soll im Herbst 1998 in Japan auf den Markt kommen, im Winter in den USA und im darauffolgenden Frühjahr in Europa erscheinen. Die Maschine wurde von Sega in Zusammenarbeit mit Microsoft, Hitachi, NEC und Yamaha entwickelt. Vor allem Microsoft läßt auf das schließen, was viele Insider vermuten: der Dural (a.k.a. Black Belt oder Dragon) wird keine reine Spielmaschine sein, sondern auch Fähigkeiten haben, die man sonst eher im PC erwartete.

System	Sega Dural	Nintendo 64	Sony PlayStation	Sega Saturn
CPU	1 Hitachi SH4 CPU 200 MHz	64-bit MIPS R4300 RISC CPU 93.75 MHz	R3000A 32 bit RISC CPU 33.8688MHz	2 Hitachi SH2 32 bit RISC CPUs 28 MHz 1 Hitachi SH1
CPU-Leistung	360 MIPS	125 MIPS	30 MIPS	K.A.
CPU-TechSpecs	32-bit Integer, 64-bit Fließkomma	K.A.	Instruction Cache - 4 KB	K.A.
	8Kbyte Instruction Cache		Data Cache - 1 KB	
	16Kbyte Data Cache		Bus-Daten-Durchsatz - 132 MB/sec.	
Grafik-CPU	Power VR2 (mit OP/GL Support)	64-Bit RISC "Reality Immersion"	K.A.	VDP1 VDP2
3D-Grafik	Rechenleistung: K.A.	Rechenleistung: 100+MFLOPS	Rechenleistung 66 MIPS	Rechenleistung: K.A.
	1,5 Milionen Polygone/Sekunde (mit allen Harware-Features wie z.B. Tri-linear mip maping, Perspective correction, Depth buffering usw. gleichzeitig)	160.000 Polygone/Sekunde (mit allen Harware-Features wie z.B. Tri-linear mip maping, Perspective correction, Depth buffering usw. gleichzeitig)	1.5 Milionen „Flat shaded"-Polygone / sekunde	500.000 „Flat shaded"-Polygone/Sekunde
			500.000 „Gouraud, textured and light sourced"- Polygone / Sekunde	200.000 „Texture-Mapped" -Polygone/Sekunde
Speicher	Hauptspeicher: 8 Mbyte	Hauptspeicher: 4 MByte	Hauptspeicher: 2 Mbytes	Hauptspeicher: 2 Mbytes
	Video RAM: 8Mbyte		Video RAM: 1 Mbyte	Video RAM: 1.54 Mbytes
	Sound RAM: 2Mbyte		Sound RAM: 512 Kbytes	Sound RAM: 540 Kbytes
	CD ROM buffer: 128 Kbytes		CD ROM buffer: 32 Kbytes	CD ROM buffer: 512 Kbytes
Sound CPU	ARM 7	K.A.	K.A.	16-bit 68EC000
Sound	Rechenleistung: 40MIPS	bis zu 100 PCM Kanäle	24 Kanäle	32 PCM Kanäle / FM-Synthese
	64 PCM Kanäle	bis zu 16-bit stereo 44.1Khz	44.1KHz Sample Frequenz	44.1 Khz Sample Frequenz
	44,1 Khz Sample Frequenz	ADPCM Kompression	PCM audio	
Daten-Medium	CD-ROM (Normal/Double-Density)	Modul oder 64DD (Kapazität: 64 MB	XA-CD-ROM / Double-Speed	CD-ROM / Double-Speed
	12x Speed Kapazität: 660 MB bzw. 1,1 GByte	Datendurchsatz: 810 Kbyte/Sec)	Kapazität: 660 MB	Kapazität: 660 MB
	Datendurchsatz: K.A.		Datendurchsatz: max. 300 Kbyte/Sec	Datendurchsatz: max. 300 Kbyte/Sec


Ready to rumble
Mit deutschem Bildschirmtext
LYLATWARS™
Lylatwars.™ Das erste Spiel
mit Rumble Pak. Jetzt kannst Du die
Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen.
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den über-
mächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor
dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars.™ Ein
virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für
1 bis 4 Spieler.
Exklusiv für Nintendo 64.
RUMBLE PAK™
Nintendo®
The New Dimension of Fun
NINTENDO 64
™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

Die E3 kommt zurück nach Hause. Ab 1999 wird die Electronic Entertainment Expo wieder in Los Angeles stattfinden. Damit reagierten die Veranstalter auf die massive Kritik am Veranstaltungsort Atlanta nach der diesjährigen Ausstellung +++ AM2 programmiert Virtual On 2 +++ Die Nintendo 64 und die PlayStation-Version von MK4 sind bereits in der Entwicklung. Die ersten Automaten des Prügelspielchens werden in den USA ausgeliefert, wir berichten in einer der nächsten Ausgaben +++ Ids nächster 3D-Shooter nach Quake 2 wird Trinity heißen +++ Das Spice Girls-Game Spice World ist kein Spiel, sondern enthält interaktive Videos +++ Legend of Zelda 64 soll ein 256 Megabit-Modul sein +++ Yoshi's Story ist der neue Titel von Yoshi's Island 64 +++ Blasto verzögert sich und kommt erst nächstes Jahr. Die Qualitäten des Spiels wurden auf der E3 stark kritisiert +++ Sonys CART World Series hat einen Split-Screen-Modus sowie eine Link-Option +++ Acclaims Sequel zu Myst, genannt Riven, wird auf fünf CDs ausgeliefert +++ Natsume programmiert Loderunner II für PlayStation +++ Crash 2 und vier andere Spiele werden in den USA für unter 40$ verkauft werden. Damit startet Sony eine geballte Preisoffensive +++ 3D Realms stellte unlängst Duke Nukem Forever vor +++ Psygnosis eröffnete erstes Studio in San Francisco +++

PlayStation Cheat-Book

Und wieder einmal können wir Euch ein Cheatbuch vorstellen, das in deutscher Sprache abgefaßt wurde. Das neunzig Seiten starke Büchlein umfaßt ca. 1.000 Cheats für 160 PAL-Spiele sowie Gamebuster-Codes. Die Cheats sind sehr aktuell, allerdings ist die Aufbereitung ohne Bilder und der dafür relativ hohe Preis ein echtes Manko.

Fun Generation und Gehrke verlosen zehn Exemplare des Buches, das Ihr für 24,80 DM im Buchhandel erstehen könnt. Schreibt einfach eine Postkarte an:

Fun Generation
Stichwort: „Cheatbuch"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Einsendeschluß ist der 5.11.1997.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Nintendo-Spiele, die vielleicht niemals erscheinen werden

Schon auf der E3 in Los Angeles 1997 kündigte Gametek ihren Animeshooter Robotech an. So wie es zur Zeit aussieht, wird der Titel niemals erscheinen. Ebenfalls in einem permanenten Verschiebezyklus befindlich sind Ankündigungen der ersten Stunde wie Seta's Wild Chopper und Rev Limited. Zur Zeit gibt es noch nicht einmal einen willigen Publisher für die beiden Produkte.

PlayStation - Das Auto

General Motors entwickelt derzeit in den USA an einem Auto, in das eine PlayStation integriert ist. Die 1998 Sony Limited Edition GMC Suburban ist das Ferienfamilienauto der Zukunft. Die plärrenden Kinder werden mittels PlayStation und Videorekorder ruhiggestellt, sogar die Hausfrau kann auf einem der fünf integrierten Monitore ihre Soaps schauen. Vorbestellen ist angesagt, denn nur 100 Stück werden in der ersten Edition hergestellt.

Fehlerteufel!!!

Manch einer wird sich gewundert haben, denn der Text von Fantastic Four in der letzten Ausgabe wollte so gar nicht zur Wertung passen. Unsere Schuld, denn eine 8 von 10 war der Titel nun irgendwie doch nicht. Hier die richtige Wertung: Grafik: 6, Sound: 6, Gameplay: 7, Wertung: 7.

Legacy of Kain II in der Entwicklung

Der erste Teil der Vampirsaga um einen untoten Adeligen, der herausfinden will, wer ihn zum Vampir machte, hat auf der PlayStation ein großes Publikum angesprochen. Nun kündigt Crystal Dynamics das Sequel an, das noch atmosphärischer und besser sein soll als das Original. Vielleicht können wir Euch mehr nach unserer USA-Tour zu Crystal Dynamics erzählen.

















Glückwunsch!

And the Winners are...

Michael Jackson Analogstick-Gewinnspiel 9/97

1-5. Preis (Analog Controller + Rally Cross + T-Shirt
M. Epper, Duisburg
Sven Kreismer, Tülau
Selina Wobb, Dittelsheim-Heßloch
Martin Resch - Perlesreut
Sascha Weichel, Krempe

6.-10. Preis (von Holger & Götz handsignierte CD)
Tacettin Bozkurt, Nürnberg
Michael Becker, Essen
Thorsten Tag, Weisswasser
Alan Canonica, Allschwill (CH)
D. Vogel, Altdorf.

Neues von der PlayStation

Stolz gab Sony Computer Entertainment auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin die Auslieferung der Millionsten PlayStation an den Handel bekannt. Gleichzeitig wurde auch die Veröffentlichung des Value-Packs bekanntgegeben. Das erste echte Hardware-Package von Sony beinhaltet neben der Konsole zwei normale Controller und eine Memory Card. Der Value-Pack ist seit dem 10. Oktober im Handel und wird zum Preis von 333,- DM angeboten (unverbindliche Preisempfehlung).

Final Fantasy VII - Spieleberater von Gamestore

Der Gamestore, der in dieser Ausgabe auch das Golden Eye-Gewinnspiel mit uns veranstaltet, stellt ein neues Hintbook vor. Der offizielle Final Fantasy VII Strategy Guide von Squaresoft umfaßt 230 Seiten und enthält neben einer detaillierten Komplettlösung des Spieles auch alle Secrets, die Beschreibung aller Monster und Strategie-Tips für die entscheidenden Schlachten. Für 49,90 DM bekommt man Qualität pur geboten, jedoch sollte man schon lieber erst einmal versuchen, das Sahnestück ohne Hilfe zu lösen. Ansonsten ruft an unter: 0201/ 777 235.



Das Geheimnis von Tekken 3

Sony hält sich bedeckt, was Tekken 3 angeht. Auf der Tokyo Game Show gab es keinerlei Ankündigungen zu einer PlayStation-Version. Wenn man bedenkt, daß das Game schon im Dezember in Japan erscheinen soll, wäre ein kleiner Hinweis doch ganz nett gewesen. Gerüchte besagen, daß Tekken 3 auf der PlayStation zu sehr aussieht wie der Vorgänger und deshalb verschoben werden soll.

Golden Eye 64 auch in PAL



Für 149,90 DM bietet Gamestore die PAL-Version von Golden Eye 64 an, die offiziell nicht in Deutschland erscheinen wird. Da aber unsere Nachbarländer wie England das Spiel ohne die drohende Indizierung vor Augen auf den Markt werfen dürfen, können deutsche Händler, darunter auch Gamestore, das Spiel anbieten. Bestell-Hotline: 0201/ 777 235

Are you ready Tu-Rok?

FUN GENERATION und ACCLAIM verlosen 50 Exemplare der exklusiven Turok-Remix-CDs. Ca. 40 Minuten Technosaur Mixes, Jungle Rythmen, und andere themenbezogene Tracks sind enthalten. Wenn Ihr ein Exemplar abgreifen wollt, schreibt an: Fun Gemeration, Stichwort: „Welcome to the jungle!", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 5.11.1997.



An update on Formel 1 '97

Ganz kurz vor Redaktionsschluß kam die Vollversion zu Formel 1 '97 für die PlayStation in die Läden. Leider mußten, wie beim Vorgänger auch, einige versprochene Verbesserungen gegenüber unserer noch nicht ganz fertigen Testversion teilweise, wegen Speichermangels, auf der Strecke bleiben. So ergeben sich doch einige Kritikpunkte, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Zum einen kann man Wageneinstellungen nur dann ändern, wenn man das freie Training oder die Qualifikation verläßt. In der Box können keine Änderungen vorgenommen werden. Bei der Qualifikation gibt es keine Möglichkeit, die Zeit kurzzeitig zu beschleunigen, während man in der Box steht. Das bedeutet, daß 60 Minuten warten muß, will man das Ende des Trainings ohne vorzeitigen Abbruch erleben. Die Slicks fahren sich auch im Regen hervorragend, was die fehlende Wettervorhersage vor dem Start ausgleicht. Auch die deutschen Texte sind nicht ganz das, was sie hätten sein können. Trotzdem halten wir an unserer Spitzenwertung für Formel 1 '97 fest, da das Gameplay des Rennspiels einfach ungeschlagen ist. Das Setup-Problem versuchen wir mit einem First Aid Special in der nächsten Ausgabe zu lösen.

Release-Dates · Oktober bis Anfang November

In dieser neuen Rubrik wollen wir Euch informieren, welche Titel innerhalb des Erscheinungszeitraums dieser Ausgabe in Deutschland herauskommen. Diese Informationen beruhen auf Angaben des offiziellen Deutschlandvertriebs. Es können also noch Verschiebungen auftreten. Wer es ganz genau wissen will, muß seinen ortsansässigen Videospieldealer fragen.

Titel	System	Veröffent-lichung	Vertrieb	Entwickler	Ca.-Preis	Test in FG	Wertung
Devils Deception	PS	Oktober	Laguna	Sunsoft	99,- DM	-	-
Total Drivin'	PS	Oktober	Laguna	Ocean	99,- DM	11/97	-
Multi Racing Championship	N64	Oktober	Laguna	Imagineer	149,- DM	9/97	8 von 10
Risiko	PS	Oktober	Hasbro	Runecraft	99,- DM	-	-
Rosco McQueen	PS	Oktober	SCEE	SCEE	99,- DM	11/97	7 von 10
Battle Arena Toshinden 3	PS	Oktober	SCEE	Takara	99,- DM	3/97	7 von 10
G-Police	PS	Oktober	SCEE	Psygnosis	119,- DM	11/97	10 von 10
Hercules	PS	Oktober	SCEE	Disney Int.	99,- DM	9/97	[illegible] von 10
Parappa the Rappa	PS	Oktober	SCEE	SCEJ	89,- DM	10/97	- von 10
Nightmare Creatures	PS	Oktober	SCEE	Kalisto	99,- DM	11/97	8 von 10
Kurushi(Intelligent Qube)	PS	Oktober	SCEE	G Artists	89,- DM	9/97	7 von 10
Overboard!	PS	Oktober	SCEE	Psygnosis	99,- DM	11/97	[illegible] von 10
Namco Museum Vol. 5	PS	Oktober	SCEE	Namco	89,- DM	-	-
Wargods	N64	Oktober	GT Int.	Midway	149,- DM	7/97	[illegible] von 10
Heavens Gate	PS	Oktober	Virgin	JVC	99,- DM	11/97	6 von 10
Marvel Super Heroes	PS/Sat	Oktober	Virgin	Capcom	99,- DM	11/97	[illegible] von 10
Powerslide(Drifting Max)	PS	Oktober	Virgin	Atlus	99,- DM	4/97	8 von 10
Streetfighter Ex plus Alpha	PS	Oktober	Virgin	Capcom	99,- DM	10/97	9 von 10
Nuclear Strike	PS	Oktober	EA	EA	k.A.	11/97	8 von 10
NHL 98	PS	Oktober	EA	EA	k.A,	11/97	10 von 10
PGA Tour Golf 98	PS	Oktober	EA	EA	k.A.	-	-
Croc	PS	10.10.	EA	EA/Fox	k.A.	11/97	9 von 10
Nascar 98	PS	17.10.	EA	EA	k.A.	-	-
Moto Racer	PS	17.10.	EA	EA/Delphine	k.A.	-	-
FIFA 98- Die WM Quali.	PS	31.10.	EA	EA	k.A.	-	-
NBA 98	PS	31.10	EA	EA	k.A.	-	-
Test Drive 4	PS	7.11.	EA	Accolade	k.A.	-	-
Croc	Sat	7.11.	EA	EA/Fox	k.A.	11/97	9 von 10
Nascar 98	Sat	7.11.	EA	EA	k.A.	-	-
NBA 98	Sat	7.11	EA	EA	k.A.	-	-
Bust-A-Move 3	Sat	Oktober	Acclaim	Taito	89,- DM	6/97	9 von 10
NHL Breakaway	PS	Oktober	Acclaim	Acclaim	99,- DM	11/97	10 von 10
Lamborghini 64	N64	Oktober	Titus	Titus	k.A.	-	-
F1 Pole Position	N64	Oktober	Ubi Soft	Human	149,- DM	10/97	8 von 10
Broken Helix	PS	Oktober	Konami	Konami	109,- DM	-	-
Midnight Run	PS	Oktober	Konami	Konami	109,- DM	-	-
Wrecking Crew	PS	Oktober	Konami	Konami	109,- DM	-	-
Sega Worldwide Soccer 98	Sat	16.10.	Sega	Sega	99,- DM	-	-
Last Bronx	Sat	23.10.	Sega	AM3	99,- DM	11/97	[illegible] von 10
Atlantis	Sat	30.10	Sega	Cryo	99,- DM	-	-
JP2: Vergessene Welt	Sat	6. 11.	Sega	EA	99,- DM	-	-
Sega Touring Car	Sat	6.11.	Sega	Sega	99,- DM	-	-
Bomberman 64	N64	November	Nintendo	Hudson	k.A.	-	-
Mischief Makers	N64	Oktober	Nintendo	Treasure	k.A.	09/97	6 von 10
Harvest Moon	SNES	Oktober	Nintendo	Nintendo	k.A.	-	-
Fighting Force	PSX	Oktober	Eidos	Core Design	99,- DM	-	-
VMX Racing	PSX	Anf. Nov.	Softgold	Playmates	99,- DM	-	-
Judge Dredd	PSX	Oktober	Softgold	Gremlin	99,- DM	-	-
Ballblazer Champions	PSX	Oktober	Softgold	LucasArts	89,- DM	06/97	6 von 10
Explosive Racing	PSX	Oktober	Softgold	Toka	99,- DM	-	-

Max-Planck-Str.

Der Fun Generation Dilettantenstadel

Der bis zur Unkenntlichkeit abgemagerte und inzwischen höchst lichtscheue Chef führt ein virtuelles Ferngespräch mit seinem Mittagessen

Bitte richten Sie Ihre Spenden direkt an die Redaktion, Stichwort: „Schlagerdilettanten“

Ein Schnappschuß aus den Tagen ohne Hirn. Stefan und Holger versuchen telefonisch Kontakt mit der Außenwelt zu halten







Kai startet seine Diät auf dem Kopf...

...verliert ca. 2 Kg Haupthaar und eine Sonnenbrille!

Er arbeitet übrigens schon an einer virtuellen Version (TamaKaichi?)

Nachdem der Schlagerrausch der letzten Ausgabe durch Binzis Abflug nach Amerika deutlich an Lautstärke verlor, konnten die leidgeprüften Redakteure wieder aus ihren Schallschutzräumen kriechen. Als sie nach vier Wochen ohne Sonnenlicht wieder einen ungetrübten Blick auf ihre Bäuche werfen konnten, mußten sie feststellen, daß der Frusthunger doch angeschlagen hat. Um ihre Bierbauchspoiler wieder loszubekommen, beschlossen sie zur deutschen Geschellschaft für (un)gesunde Ernährung zu gehen und sich dort einen Diätplan aufstellen zu lassen. Die Gesellschaft machte zunächst jedoch die Geldbeutel schlank und setzte die zwei bedauernswerten Günther Strack-Azubis auf eine zwei Tage dauernde Nulldiät. Völlig ausgelaugt und ohne jeden weiteren Lebenswillen wurden sie von Holger und Philipp am nächsten Morgen mit verführerischen „Na, willste auch 'n Twix“- oder „Ich fahr jetzt mal kurz zum Burger King“-Unkrufen begrüßt. Die nächsten zwei Wochen waren kein Spaß; jedenfalls nicht für Kai und Götz. Hemmungslos wolften sich die Redakteure Schnitzelbrötchen und Bratwürste rein, nur um den Stilaugenblick von den beiden wieder bewundern zu dürfen. Und das alles nur, weil Götz bei seiner Hochzeit schlank wie eine Brechbohne sein will, um später mal sagen zu können: „Schaut mal Kinder, wie schlank ich mal war!“ und um später nicht mehr in den Hochzeitsanzug zu passen. Nächste Ausgabe gibt's bestimmt einiges über den Polterabend und die Hochzeitsfeier von Götz und Rabea zu berichten. Aber auch die nächste Schlagerparade ist im Anrollen. In diesem Sinne

Hossa!!!

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



ECTS 97

Die Nachwehen der E3

News am Rande: Codemasters bringt mit der Grafikengine von Touring Car Championship den Ralley-Titel Colin McRae World Rally raus +++ Zwei Spiele von der franz. Firma Cryo wurden vorgestellt (leider nur die PC-Versionen): das Fantasyspiel Dreams to reality (PS) und Ubik (PS), ein Action-Strategiespiel aus dem Agenten-Milieu +++ Sony feiert die 1.000.000 PlayStation in Deutschland, die 1.200.000 in England und die 6.000.000 in Europa +++

Ich mag London. Diese multikulturelle Großstadt mit ihren Prachtbauten, den Palästen und den höflich, aber freundlich distanzierten Menschen. Doch seit 1997 darf ich Englands Hauptstadt nur noch einmal für Messezwecke besuchen, denn die Frühjahrs-ECTS wurde zugunsten der E3, (der Electronic Entertainment Expo, die Atlanta stattfand) und des traditionell mageren Spieleangebots im Frühjahr einfach gestrichen. Clevererweise hat man nun die E3 um ca. fünf Wochen nach hinten verschoben, also von Anfang Mai auf Mitte Juni, und so die Wartezeit bis zur Herbst-ECTS auf drei Monate reduziert. Natürlich fällt diese in die Sommerzeit, denn hier entstehen bekanntlich die meisten Videospiele. Oder nicht? Verzeiht mir meine Ironie, doch ich habe lange überlegt, ob ich überhaupt einen ECTS-Report schreiben soll. Die vorgestellten Produkte konnte man nämlich zu 90% in zwei Kategorien aufteilen: 1. gab es schon auf der E3 zu sehen, und 2. kam in den vier Wochen rund um die London-Messe in die Redaktion geflattert. Messehighlights wie Grand Theft Auto von BMG, Metal Gear Solid von Konami oder Golden Eye von Nintendo (die übrigens Diddy Kong Racing nicht zeigten, der Racer blieb den IFA-Besuchern vorbehalten) sind alles keine Unbekannten für Euch daheim am 116 Seiten Heft mit Ausklappcover und Special-Seiten zu Rhona Mitra im Anhang an diesen Bericht. Jedenfalls konnte die europäische Video- und Computerspielindustrie endlich ihr Wachstum auch in architektonische Größenordnungen packen, die mit dem bloßen Auge nachvollziehbar waren. Zwei Ausbaustufen der Grand Hall Olympia mußten für die über 250 Aussteller geöffnet werden. 20.140 Besucher wollten diese an drei Tagen besuchen und auf vielen rauschenden Partys mit ihnen feiern. Am meisten hatte wohl Eidos zu feiern, denn die Firma gewann sieben ECTS Awards, darunter den Titel des Publisher of the Year, Developer of the Year (Core Design) und den CTW Marketing Gold Award.

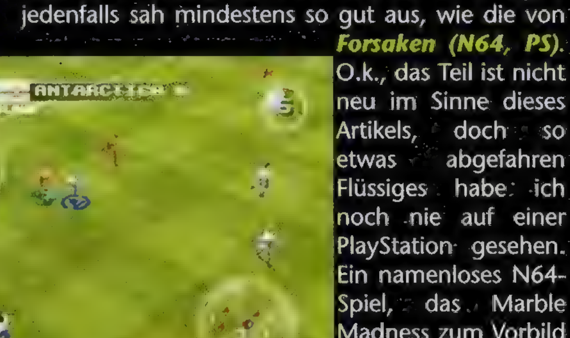
6.000.000 DM kostet die Tomb Raider II-Kampagne der Firma Eidos +++ V Rally soll bis Ende des Jahres 1.000.000 Stück weltweit abgesetzt haben +++ Pitfall 3D und Apocalypse von Activision wurden auf Frühjahr 1998 verschoben +++ Konamis Nagano Winter Olympics (N64, PS) wurde in einer frühen Version vorgestellt und konnte grafisch Eindruck machen +++ Das heißeste Messegerücht war die Übernahme von Virgin Interactive durch Electronic Arts. Die Verantwortlichen der Firmen winkten amüsiert ab +++

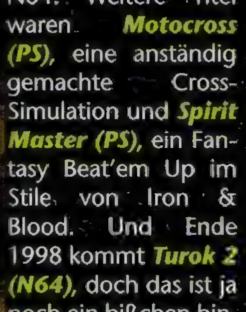
01 >>Acclaim

Während die Welt noch gebannt auf *Extreme G* und *NHL Breakaway '98* schaut, nutze ich den Moment, um die wirklich neuen Produkte zu entdecken. Und tatsächlich, Acclaim hat noch etwas in der Hinterhand. *Soccer*, so der Arbeitstitel, heißt ein Nintendo 64-Spiel, bei dem es nicht um Sackhüpfen geht, -soviel konnte ich in Erfahrung bringen. Des weiteren wurde endlich *WWF Warzone (N64, PS)* gezeigt, und wahrhaftig, Acclaim hat die alte Grafikroutinen der letzten WWF-Ausgaben in den Acker gekickt. Kämpfer wie Bret Hart oder Undertaker sind Polygonenrecken ohne Ecken und Kanten. Sie bewegen sich realistisch und scheinen auch die blödsinnigen Special Moves aus der Kasperkiste zugunsten echter Wrestling-Action eingetauscht zu haben. Ein weiteres Qualitätsprodukt könnte *Shadowman (N64, PS)* werden. Die Autoren arbeiten an einer Thriller-Horrorstory, die Filme wie Sieben oder The Crow zum Vorbild haben soll. Die 3D-Grafikengine jedenfalls sah mindestens so gut aus, wie die von *Forsaken (N64, PS)*. O.k., das Teil ist nicht neu im Sinne dieses Artikels, doch so etwas abgefahren Flüssiges habe ich noch nie auf einer PlayStation gesehen. Ein namenloses N64-Spiel, das Marble Madness zum Vorbild haben soll, durfte noch nicht gezeigt werden. Lulu, der Pressesprecher meines Vertrauens, jedoch prophezeite mir eine Bombe für das N64. Weitere Titel waren *Motocross (PS)*, eine anständig gemachte Cross-Simulation und *Spirit Master (PS)*, ein Fantasy Beat'em Up im Stile von Iron & Blood. Und Ende 1998 kommt *Turok 2 (N64)*, doch das ist ja noch ein bißchen hin.

ACCLAIM: FORSAKEN

ACCLAIM: SHADOWMAN





ACCLAIM: SPIRITMASTER

>>BMG

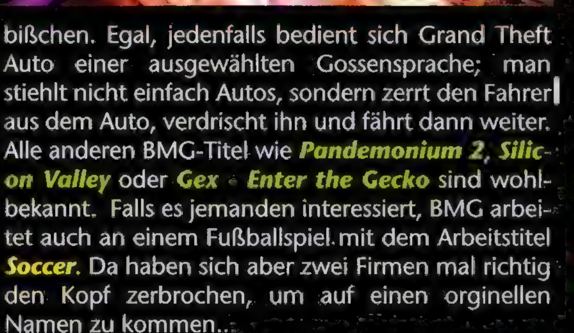
Schon vor einigen Messeberichten habe ich das erste Mal von *Grand Theft Auto (PS)* berichtet. Lange kamen keine Infos mehr, bis zu eben dieser Messe. Das Spielprinzip des räuberischen Autoklaus zum Verüben einer kriminellen Straftat wie Häusersprengen, Banküberfall oder Geiselnahme ist normalerweise ein risikoreicher Sport ohne große Karrierechance. Trotz der isometrischen Draufsicht ohne 3D-Gags hatte BMG jedoch die Lacher auf seiner Seite, -und das lag nicht am Freibier, das es drei Tage lang am Stand gab. Oder vielleicht nur ein bißchen. Egal, jedenfalls bedient sich Grand Theft Auto einer ausgewählten Gossensprache; man stiehlt nicht einfach Autos, sondern zerrt den Fahrer aus dem Auto, verdrischt ihn und fährt dann weiter. Alle anderen BMG-Titel wie *Pandemonium 2*, *Silicon Valley* oder *Gex - Enter the Gecko* sind wohlbekannt. Falls es jemanden interessiert, BMG arbeitet auch an einem Fußballspiel mit dem Arbeitstitel *Soccer*. Da haben sich aber zwei Firmen mal richtig den Kopf zerbrochen, um auf einen orginellen Namen zu kommen...



BMG: GRAND THEFT AUTO



BMG: PANDEMONIUM 2



BMG: SILICON VALLEY

BMG: GRAND THEFT AUTO

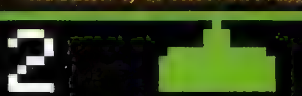


>>Eidos

Ein altes chinesisches Sprichwort sagt: „Wenn Du nur schlechte Ware auf den Wochenmarkt fährst, ziehe der Magd wenigstens ein knappes Kleid an, damit Du nicht verhungern tust!" So zumindest hat es mir ein Glückskeks erzählt. Doch muß Eidos wirklich den Griff in die Hormonschub-Schublade, um die vorwiegend männlichen Messebesucher mit einer Wagenladung leicht bekleideter Messemiezen inklusive dem Fighting Force-Team und Rhona „She is a babe!" Mitra zu beglücken, durchführen? Ich würde sagen „Nein". *Tomb Raider II (PS)* sieht von Präsentation zu Präsentation besser



EIDOS: DEATHTRAP DUNGEON





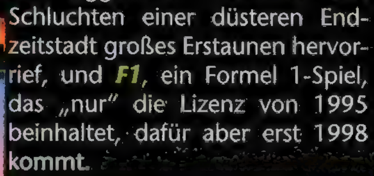
>>Eidos continued...



0000



aus, gleiches gilt für ***Deathtrap Dungeon (PS)***, ***Fighting Force (PS)*** und ***Ninja (PS)***, Wirklich neu war ein, ich möchte es kaum sagen, namenloses Fußballspiel, das allerdings gelungen aussieht, sich sehr gut spielen ließ und hoffentlich mal nicht ***Soccer*** heißt (PS). Hinzu kommen der Sci Fi-Shooter ***Lunatik***, dessen detaillierte Fluggrafiken zwischen den Schluchten einer düsteren Endzeitstadt großes Erstaunen hervorrief, und ***F1***, ein Formel 1-Spiel, das „nur" die Lizenz von 1995 beinhaltet, dafür aber erst 1998 kommt.









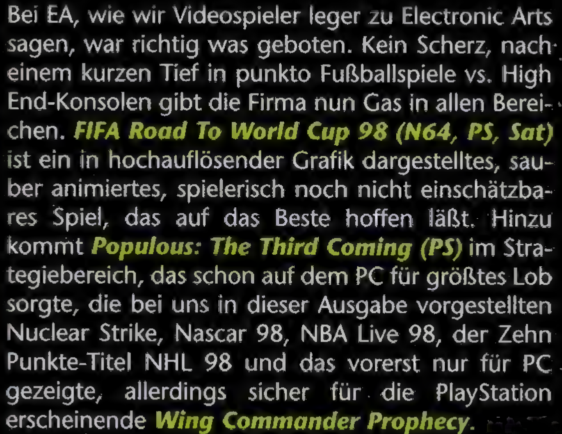




>>Electronic Arts<<<<<<<<



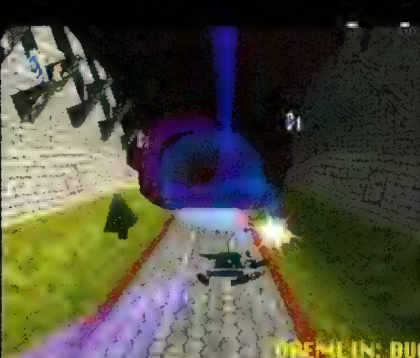
Bei EA, wie wir Videospieler leger zu Electronic Arts sagen, war richtig was geboten. Kein Scherz, nach einem kurzen Tief in punkto Fußballspiele vs. High End-Konsolen gibt die Firma nun Gas in allen Bereichen. ***FIFA Road To World Cup 98 (N64, PS, Sat)*** ist ein in hochauflösender Grafik dargestelltes, sauber animiertes, spielerisch noch nicht einschätzbares Spiel, das auf das Beste hoffen läßt. Hinzu kommt ***Populous: The Third Coming (PS)*** im Strategiebereich, das schon auf dem PC für größtes Lob sorgte, die bei uns in dieser Ausgabe vorgestellten Nuclear Strike, Nascar 98, NBA Live 98, der Zehn Punkte-Titel NHL 98 und das vorerst nur für PC gezeigte, allerdings sicher für die PlayStation erscheinende ***Wing Commander Prophecy***.





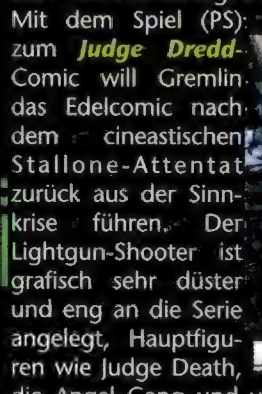
>>Gremlin

Wenn sich verweichlichte Software-Junkies plötzlich im schwarzen Anzug mit Sonnenbrille und finsterer Miene vor einen Computer lümmeln und versuchen, ein Spiel so cool wie Tommy Lee Jones zu erklären, muß wohl ein Spiel zum Kino-Blockbuster ***Men In Black (PS)*** auf dem Speisezettel stehen. Im Resident Evil-Stil schleicht Ihr durch Alien-verseuchte Gänge und ballert, was die futuristischen Wummen hergeben. Leider war nur ein PC-Demo zu sehen, dieses jedoch machte großen Eindruck. Daß das Spiel erst Mitte nächsten Jahres erscheinen wird, läßt darauf schließen, daß kein Merchandising-Schnellschuß fabriziert wird. Mit dem Spiel (PS) zum ***Judge Dredd***-Comic will Gremlin das Edelcomic nach dem cineastischen Stallone-Attentat zurück aus der Sinnkrise führen. Der Lightgun-Shooter ist grafisch sehr düster und eng an die Serie angelegt, Hauptfiguren wie Judge Death, die Angel Gang und viele andere Bekannte tummeln sich in fünfzehn Leveln. Ein weiterer Gremlintitel ist das witzig gemachte Rennspiel ***Buggy (PS)***, das sich ganz um ferngesteuerte Spielzeug-Buggys dreht.









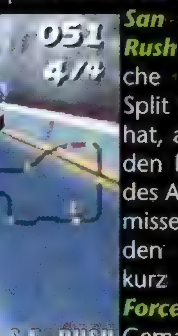

Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!
Overboard!
Overboard! – das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!
PlayStation
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS

>>GT Interactive

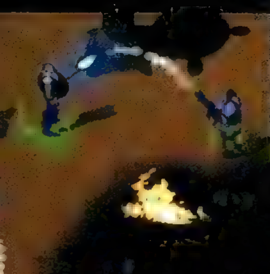
„Verboten für deutsche Journalisten", solch ein Schild hätte eigentlich an den meisten Bildschirmen der Firma GT Interactive prangen müssen. Denn, sein wir doch mal ehrlich, die hiesigen Jugendschützer haben mit ihrer neuen Regelung, inhaltsgleiche Spiele schon präventiv für alle Systeme zu verbieten, den 3D-Shooterbereich zur Sperrzone klassifiziert. Gleiches gilt für blutig-tödliche Prügelspiele. Also beschränke ich mich auf die vielversprechende Arcade-Umsetzung ***San Francisco Rush (N64)***, welche auch einen Split Screen-Modus hat, allerdings aber den Detailreichtum des Automaten vermissen läßt. Außerdem erwähne ich kurz ***Maximum Force (PS)***. Gemacht von den Entwicklern eines Index-Lightshooters setzen sie die Tradition der GT-Metzeleien fort. Deshalb wird GT Deutschland das Spiel wahrscheinlich gar nicht bei uns veröffentlichen. Ein weiterer Titel ist ***Youngblood (PS)***, ein Superhelden-



GT INTERACTIVE: S.F. RUSH



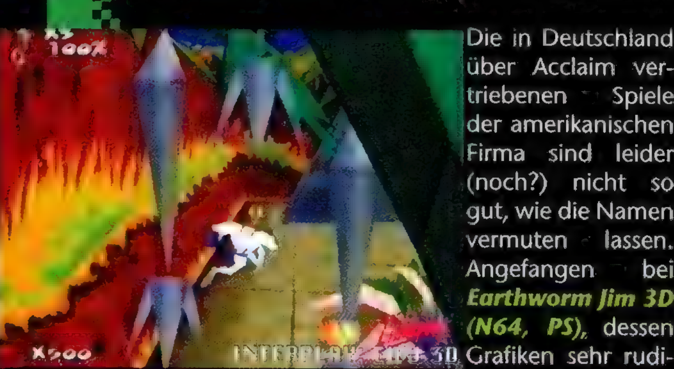
GT INTERACTIVE: S.F. RUSH



GT INTERACTIVE: YOUNGBLOOD

>>Interplay

Die in Deutschland über Acclaim vertriebenen Spiele der amerikanischen Firma sind leider (noch?) nicht so gut, wie die Namen vermuten lassen. Angefangen bei ***Earthworm Jim 3D (N64, PS)***, dessen Grafiken sehr rudimentär und belanglos im Vergleich zu den 2D-Feuerwerken wirken, über ***Powerboat Racing (PS)***, das Rapid Racer zur Zeit noch nicht einmal auf ein Glas Wasser einladen dürfte, bis hin zu ***Red Asphalt - Rock'n Roll Racing 2***, zu dem ich Euch (und mir) den angekündigten Fahrbericht erspare. Es ist leider zur Zeit noch zu schlecht, und das in jeder Beziehung. Ich setze meine Hoffnungen auf ***Star Fleet Academy (PS)*** aus der Star Trek-Serie, das allerdings nicht spielbar am Stand war.



INTERPLAY: EARTHWORM JIM 3D



INTERPLAY: POWERBOAT RACIN



INTERPLAY: STAR FLEET ACADEM















>>Sega

Ob es ein Ort der Besinnung sein sollte, oder ob man einfach nicht in die Grand Hall Olympia wollte, der Grund für die Auslagerung der Firma ins naheliegende Hilton Hotel blieb Unklar. Neues gab es auch nicht zu sehen, nur neue Versionen von ***Sega Touring Car***, ***Formula Karts*** oder ***Sonic R.*** Gute Titel, keine Frage, jedoch schon vor der Messe keine Unbekannten.

>>Sony

Eine eigene Halle, die auch noch ziemlich gut abgedunkelt war, brauchte Sony, um alle PlayStation-Produkte unter einen Hut zu bekommen. Jedoch war das Line Up schon auf der E3 zu bewundern, neue Titel waren Mangelware. Trotzdem vielen Dank für die vielen PaRappa-Aktionen.

Die ECTS Awards:

Beste Konsole: Nintendo 64 - CTW Marketing Award Bronze: Virgin (Command & Conquer: Alarmstufe Rot) - CTW Marketing Award Silber: Sony (Platinum Reihe) - CTW Marketing Award Gold: Eidos (Tomb Raider) - Developer of the Year: Core Design - Konsolenspiel des Jahres: Mario 64 - Herstellerfirma des Jahres: Eidos - Spiel des Jahres in Deutschland: Tomb Raider

LARA

A BABE OF IT'S OWN...

Rhona Mitra,
das Lara Croft Model und
andere Babes auf der ECTS

Wir als Videospieler werden ja oft als kontaktarme, sozial gestörte Computer-Freaks angesehen. Deshalb versucht die Industrie zunehmend mit nackter Haut die Blicke der internationalen Presse auf ihre Stände zu ziehen. Wir prangern diesen Zustand an und wollen Euch mit den unten abgebildeten Beweißfotos zeigen, wo wir uns so im Verlauf einer Messe vorbeidrängen müssen, um für Euch an die neuesten Infos zu kommen. Andererseits, so unangenehm wie es aussieht ist die Sache gar nicht.

* keine Ahnung was dieser junge Mann hier auf dieser Doppelseite zu suchen hat - aber er hat sichtlich Spaß

LARA & die restlichen Aggregate





Philipp Noack

Diddy Kong Racing

Schon im Vorfeld der Internationalen Funkausstellung geisterte durch die deutsche Videospielpresse das Gerücht, daß Nintendo in Berlin erstmalig ein Nintendo 64-Modul präsentieren würde, das Super Mario 64 und Mario Kart 64 vereine.


Die Strecken sind sehr abwechslungsreich



Beim Driften hinterläßt das Kart Spuren




Wie bei Mario Kart 64 wird der Bildschirm beim Multiplayer-Modus gesplittet


Wer alle goldenen Ballons findet, gelangt in den Trophy Race (Meisterschaft)

Wie so oft hat sich auch dieses Gerücht im Kern als wahr erwiesen. Big N und Rare entwickeln zur Zeit noch mit Hochdruck an Diddy Kong Racing, doch schon im November soll das fertige (übrigens Rumbling Pak unterstützende) Spiel in den Läden zu finden sein. Es ist grundsätzlich unterteilt in einen Action/Adventure- und in einen Racing-Teil. Je mehr Welten man im Adventure-Part erforscht, desto mehr Rennstrecken werden anwählbar. Dort können sich dann bis zu vier Spieler gleichzeitig wahlweise in einem Go-Kart, einer Propellermaschine oder einem Luftkissenboot austoben. Zur Wahl stehen acht beliebte Nintendo-Figuren, wie Diddy Kong oder Banjo (der, nebenbei bemerkt, in seinem „eigenen" Spiel eine fantastische Figur macht). Wie in den anderen Nintendo-Produktionen auch wurde größter Wert auf absolute Bewegungsfreiheit gelegt. Man muß (ähnlich wie bei Super Mario 64) goldene Ballons finden, die, vorausgesetzt man hat genügend von ihnen eingesammelt, Zutritt zu den einzelnen Welten eines verzauberten Königreiches gewähren. Das übergeordnete Ziel ist die Bergung verschiedener Teile eines magischen Amuletts, mit dessen Hilfe sich der Zauber von der Welt nehmen läßt.


Es gibt eine Menge Extras


Trotz Splitt-Screen leidet die Detailstufe nicht im geringsten


Rares Routine

Nach dem zuckersüßen Banjo-Kazooie liefert auch dieser Titel einen weiteren beeindruckenden Beweis für die kreative Macht, die in dem Bündnis Nintendo-Rare steckt. Soweit die gezeigte Version schon Schlußfolgerungen zuläßt, scheint auch Diddy Kong Racing einer der Weihnachtshits zu werden. Was mich immer am meisten erstaunt, ist die programmiertechnische Finesse der Rare-Entwickler, hier gibt es wie bei vielen anderen N64-Produkten keine Nebelwände, die den Blick auf weiter entfernte Gebiete verstellen. Sobald Diddy Kong Racing testfähig ist, werden wir uns mit dem größten Vergnügen darüber hermachen.





Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Nintendo
Entwickler	Rare
Testmuster	Nintendo
Release	November



Das Golden Eye-Gewinnspiel präsentiert von GAMESTORE und FUN GENERATION
kommt nicht in Deutschland heraus. Doch trotzdem ist es dem GAMESTORE gelungen, für Euch zu beschaffen. Ihr könnt es sogar gewinnen. Den GAMESTORE verlost nicht nur zehn Videofilme des 007-Actionspektakels, die netten Jungs wollen auch noch zehn (PAL) für Nintendo 64 unters Volk bringen.
Ihr müßt nur drei kleine Fragen beantworten:
1. Auf welcher Seite ist die Anzeige von GAMESTORE?
2. Welches Hintbook stellt GAMESTORE in dieser Ausgabe vor?
3. In welchen Städten hat GAMESTORE Ladenlokale?
Schickt die richtigen Antworten an:
Fun Generation
Stichwort: Gamestore
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Der Einsendeschluß ist der 5.11.1997
Der Rechtsweg ist ausgesclossen.
GOLDENEYE 007
AGES 13+

Holger Gößmann

Colony Wars

„Once upon a time in a galaxy far, far away...", so beginnt die wohl bekannteste Filmtrilogie, an die man sich unweigerlich erinnert fühlt, wenn man sich die Hintergrundstory zu Colony Wars betrachtet.





Man hat sich am Heck eines Tornado-Fighters festgebissen

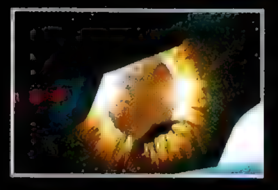


Zunächst sollte man versuchen, die Schilde der Gegner mit dem AS-Laser abzuschalten



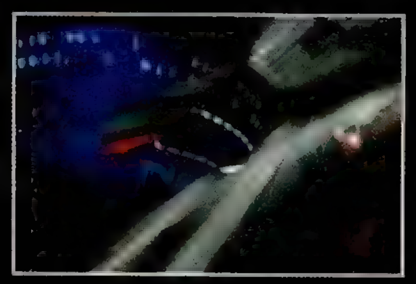


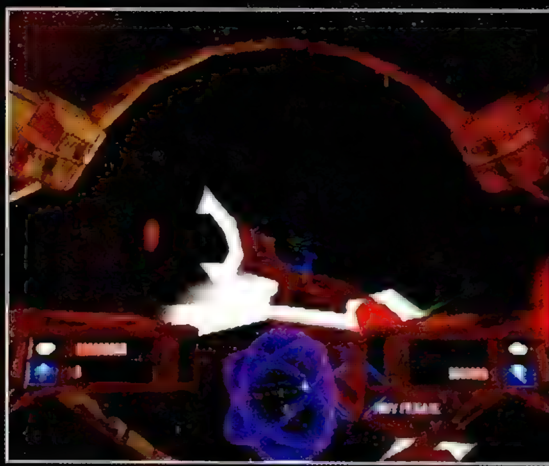




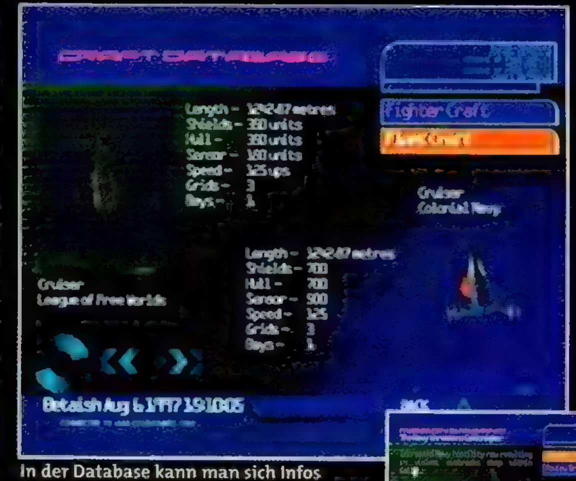


Gewisse Meinungsverschiedenheiten über bestimmte Grundrechte und Ressourcen von Planeten und Sternensystemen gipfelten in einem Bürgerkrieg zwischen der League Of Free Worlds und dem Earth Empire. Die zahlenmäßig hoffnungslos unterlegenen Rebellen verschanzen sich in ihrem Heimatsystem Gallonigher vor den gefürchteten Navy-Cruisern ihrer Gegner. Beim Planeten Bannay konnten die Separatisten ihren ersten Sieg erringen, dessen Echo weit in die Galaxie dringt. An diesem Punkt übernimmt der Spieler die Steuerung eines Veteranen, der ins Cockpit eines Abfangjägers klettert. In sechs Trainingsmissionen (drei für die Steuerung und drei für Waffensysteme) kann man sich zunächst die Steuerung verinnerlichen. Wenn es dann ans Eingemachte geht, wird der Pilot zunächst ausgiebigst auf seinen Auftrag vorbereitet. Es gibt Missionsziele verschiedenster Art, von Verteidigungs- und Covermissionen, bis hin zum bekannten und beliebten Seek and Destroy ist alles vorhanden. Je nach Fightertyp den man gerade steuert, gibt es verschiedene Waffensysteme, die zum Auseinandernehmen der feindlichen Defensivsysteme dienen. Zwei Arten von Lasern muß dabei besondere Beachtung geschenkt werden. Da jedes Raumschiff, egal von welcher Größe, Panzerung und Schilde besitzt, sollte man zunächst mit dem AS Laser (Anti Shield) die Deflektoren des Gegners ausschalten, um dann mit den konventionellen Lichtstrahlen die Panzerung zu knacken. Schießwütige Zeitgenossen werden mit Colony Wars einige Probleme haben, denn es kommt viel weniger auf die Zahl der Abschüsse als auf deren Ziele an. In einigen Missionen muß man nur einige Transporter angreifen, die allerdings von einigen schweren Kreuzern verteidigt werden.





Die Explosionseffekte sind eines der zahlreichen Highlights des Games



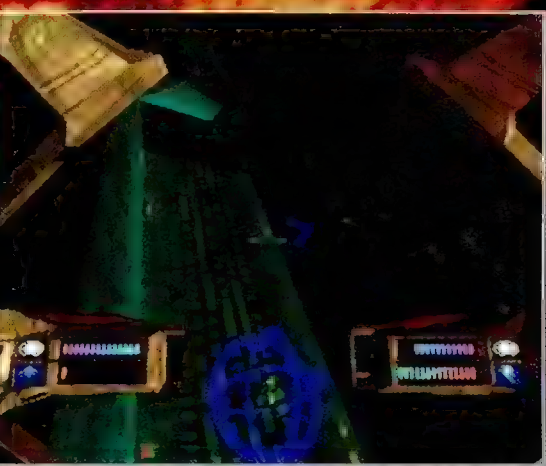
In der Database kann man sich Infos über die Schiffe holen

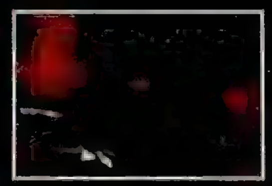
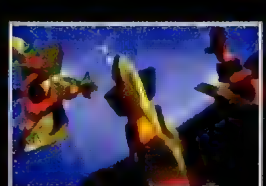


Im Mission Briefing werden die Ziele des Einsatzes festgelegt




Feuer frei


Auch wenn man sehr nahe an große Schiffe herankommt, wird Colony Wars nicht pixelig




Gegnerische Fighter sollte man möglichst nicht frontal angreifen

Sollte man versuchen, die Kreuzer aus dem All zu pusten, führt dies unweigerlich zum Heldentod, und die Mission gilt als nicht geschafft.

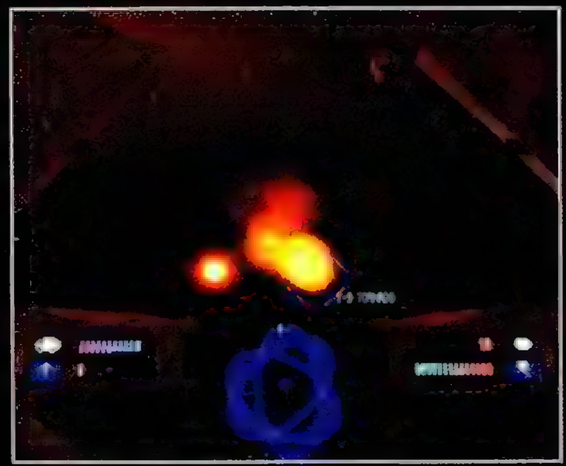
Watch out Wing Commander!

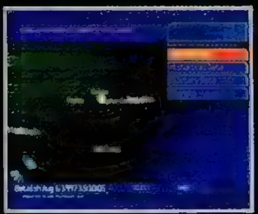
Alles was wir bisher an Weltraumgrafik gesehen haben, wirkt gegen Colony Wars wie ein schlechter Scherz. Mit einer Auflösung von 480 x 640 Bildpunkten wirken die Objekte extrem detailliert und




Drei verschiedene Perspektiven stehen zur Auswahl

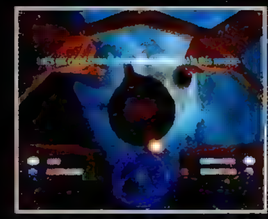
bewegen sich dank 30 fps sehr weich durch den Raum. Dicke Brummer wirkten sich schon in der Preview-Version nicht auf die Geschwindigkeit aus. Grafische Leckerbissen sind die Explosionen sowie die Schiffe, die kurz vor Ihrem Abgang stehen. Der Schiffsrumpf fängt dann an zu brennen, und ihre Manövrierfähigkeit ist deutlich eingeschränkt: ein Opfer par excellence! Wenn auch auf technischer Ebene neue Pfade beschritten wurden, so hat man sich in punkto Gameplay doch an dem (bis jetzt) unangefochtenen Genreführer Wing Commander orientiert. Je nach Erfolg oder Mißerfolg der Missionen in einem Sektor entwickelt sich der Kriegsverlauf und damit die Hintergrundstory in eine andere Richtung. Insgesamt warten über 70 Missionen, die sich in 18 Acts aufteilen, auf erfolgreiche Erledigung. Zwischen den Acts und natürlich auch am Anfang und Ende des Games erwarten 25 FMV-Sequenzen das erstaunte Spielerauge. Wie auch bei Wing Commander verleiht ein voluminöser Orchester-Soundtrack dem Weltraumabenteuer die richtige Atmosphäre, wobei auch das Sony Dual Analog Controller unterstützt wird. Auf den Release im November dürfen sich alle Freunde umfangreicher Space Operas freuen, die Marktherrschaft von Wing Commander dürfte jedenfalls unter schweren Beschuß geraten.


Angeschossene Fighter fangen an zu brennen


Genauere Infos über die Sternensysteme holt man sich auf diesen Karten


Nach der Mission werden Abschüsse und Verluste angezeigt


Die Bruchstücke eines zerstörten Navy-Cruiser versperren die Flugbahn


Diese Plattform erinnert sehr stark an den Todesstern





Genre	Space Opera	Entwickler	Psygnosis
Spieler	1	Testmuster	Psygnosis
Hersteller	SCEE	Release	November




NBA Live 98

Die Zeit der Updates ist gekommen. Nach diversen Eishockey-Titeln, zwei im Test, einer im Preview in dieser Ausgabe, folgt nun, kurz vor dem Beginn der neuen NBA-Saison, die obligatorische Neuauflage des Klassikers von Electronic Arts.



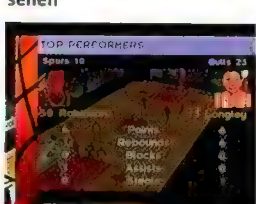
Beim 3-Point-Shootout kommt All-Star-Game-Feeling auf

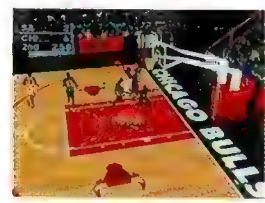


Steve Kerr in Bestform: 3 Punkte für die Bulls



Typisch EA: Bilder und Statistiken ohne Ende


Auch in der Halbzeitpause gibt´s ordentlich was zu sehen



Die Leistungsträger werden diesmal nicht mit Fotos, sondern mit In-Game-Grafiken eingeblendet



Auch spektakuläre Dunks sind wieder reichlich vertreten

Wie schon bei allen Vorgängern liegt die vergangene Saison den Statistiken und Spielern zugrunde, Exclusiv-Stars wie Michael Jordan und Charles Barkley konnten aus Lizenzgründen jedoch erneut nicht mit auf die CD gebrannt werden. Neu zu den üblichen Spielmodi Freundschaftsmatch, Playoffs und Saison ist ein 3-Point-Shootout gekommen, eines der Highlights beim jährlichen Allstar-Game, bei dem der beste 3-Punkt Schütze der NBA ermittelt wird. Hier muß man gegen einen Gegner der eigenen Wahl antreten und möglichst viele von 30 Bällen in den Korb balancieren. Wer am häufigsten trifft, gewinnt. Am Spielaufbau hat sich nicht viel verändert, weiterhin berichtet vor jedem Match der EA-Sports-Kommentator Wissenswertes über die rivalisierenden Teams und gibt eine Einschätzung der Siegchancen ab. Grafik und Animation der Akteure wurde ein klein wenig verfeinert, die während des Spiels eingeblendeten Spielerportraits sind nun keine Fotos mehr, sondern die Polygon-Gesichter der Original-Stars. Wer die berühmte 23 der Bulls zu sehr vermißt oder sich und seine Freunde schon immer in einem NBA-Team sehen wollte, darf sich des mitgelieferten Editors bedienen und eigene Protagonisten kreieren.

Go Bulls, go Number Six

Auf den ersten Blick sieht der mittlerweile fünfte Sproß der EA-Reihe seinem direkten Vorgänger sehr ähnlich. Wie bereits gesagt, wurden Animation und Texturen etwas verbessert, aber wirklich spektakuläre Veränderungen wurden nicht vorgenommen. Doch warum auch etwas möglicherweise verschlimmbessern? Der 3-Point-Shootout macht wirklich Spaß, eine Neuerung, die Fans der Korbakrobaten sicher zu schätzen lernen werden. Zusammenfassend kann man sagen, daß Freunde der NBA und diejenigen, die noch kein Basketballspiel ihr eigen nennen, demnächst sicherlich einen weiteren Kauf ins Auge fassen sollten, der genaue Test folgt in unserer nächsten Ausgabe.



Nochmal Kerr... und wieder raschelt der Korb des Gegners



Während des Spiels werden ständig Statistiken eingeblendet

Nur ein 6-0 run ? Da sind wir besseres gewohnt



Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Release	31. Oktober





SIE HAT NOCH KEIN
FUN GENERATION
[T-SHIRT]

Julian Ossent

NHL Powerplay 98

Und Nummer Drei. Nach Acclaims NHL Breakaway 98 und EAs NHL 98, beide Tests in dieser Ausgabe, durften wir auch vorab schon einmal einen Blick auf Virgins Eishockeystreich werfen.



Ein wirklich gelungener Bodycheck, doch dafür muß unser Spieler auf die Strafbank


Hektik vor dem gegnerischen Tor, wo ist die Scheibe?


Auch bei Virgins Eishockey muß man auf Saisonstatistiken nicht verzichten


Die diagonale Kamera bietet die beste Spielübersicht


Einer allein vor dem Tor, jetzt heißt es Nerven behalten, und rein das Ding


Optionenvielfalt pur, genau wie bei den Konkurrenzprodukten

Genau wie bei oben angesprochenen Konkurrenzprodukten kann man auch hier zwischen drei Spielmodi entscheiden, zur Wahl stehen Freundschaftsmatch, Playoffs oder die volle Stanley-Cup-Saison. Die Teams sowie fast alle Spieler sind dank NHL-Lizenz die Originale, nur einige Stars mußten „draußen bleiben". Grundlage der umfangreichen Statistiken ist die NHL-Saison 1996/ 97, doch während einer eigenen Spielzeit werden auch die selbst erspielten Punkte mit in die Wertung aufgenommen. Bisher stehen vier Kameraperspektiven zur Verfügung, wobei sich vor allem die Diagonalsicht hervorragend steuern ließ, der räumliche Eindruck der Eissportarenen kommt hier am besten rüber. Die Tasten des Joypads sind übersichtlich belegt; Paß, Schuß, Tackling und bösartiger Bodycheck, was leider oft mit Strafbanksitzen geahndet wird, gehen locker von der Hand. Weiterer mittlerweile genreüblicher Gag, nämlich die satte Schlägerei zweier Profis, wurde ebenfalls integriert, macht aber, wie bei allen Produkten derselben Machart, nur anfangs ein wenig Laune.



Noch etwas rutschig, doch auf dem besten Weg

Der erste Eindruck von NHL Powerplay 98 war auf mich durchaus positiv. Die Grafik ist zwar etwas grober und nicht ganz so flüssig wie bei den beiden großen Konkurrenzprodukten von Acclaim und Electronic Arts, aber bis zur fertigen Version von Virgins Eishockey-Spaß wird sich da sicher noch ein wenig tun. Spielerisch muß sich die Puck-Schlacht auf jeden Fall nicht verstecken, präzises Abspiel und zielgenaue Schüsse auf das gegnerische Tor funktionieren einwandfrei, und auch der Computer spielt intelligent und ist nicht nur einfaches Kanonenfutter. Der Season-Modus orientiert sich eher an NHL 98, Feinheiten wie das Einstellen von Coachs und die Behandlung von verletzten Spielern à la Breakaway wird es wohl auch bei der Review-Version von Powerplay nicht geben. Trotzdem können sich alle Eishockey-Fans schon jetzt auf einen Test in einer unserer nächsten Ausgaben freuen.



Der Puck ist verloren, New York startet den Gegenangriff



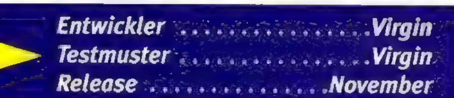
Der Anschlußtreffer, unsere Jungs feiern enthusiastisch



Nach einem scharfen Schuß hechtet der Goalie spektakulär nach dem Puck

in:former

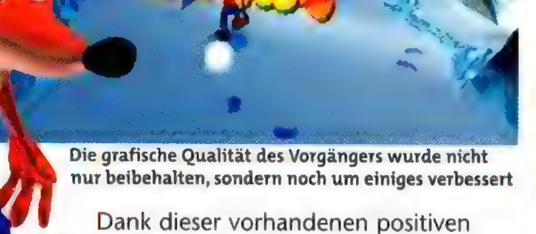
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Virgin
Entwickler	Virgin
Testmuster	Virgin
Release	November



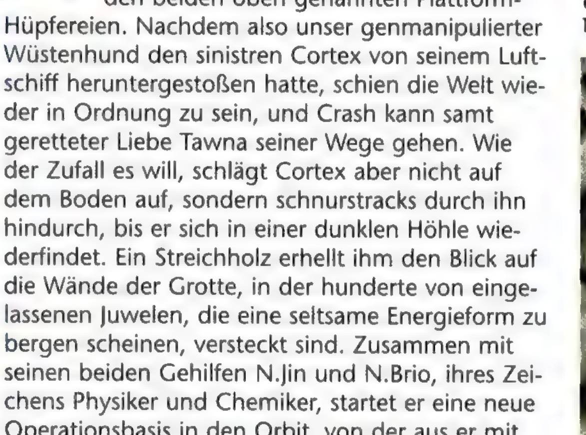

Markus Appel

Crash Bandicoot 2
Cortex Strikes Back

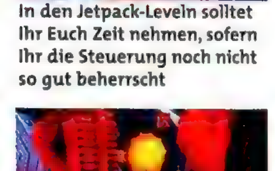
Vor knapp einem Jahr trat Sonys Vorzeige-Maskottchen sein erstes Abenteuer gegen den geisteskranken Dr. Neo Cortex an und bestach bei seinem Auftritt sowohl mit technischer als auch spielerischer Qualität.



Die grafische Qualität des Vorgängers wurde nicht nur beibehalten, sondern noch um einiges verbessert



Dank dieser vorhandenen positiven Merkmale konnte sich Crash letztes Jahr trotz mächtiger Konkurrenz wie Nintendos Mario 64 und Segas Nights etablieren, obwohl weitaus weniger Bewegungsfreiheit bei Crash vorhanden war als bei den beiden oben genannten Plattform-Hüpfereien. Nachdem also unser genmanipulierter Wüstenhund den sinistren Cortex von seinem Luftschiff heruntergestoßen hatte, schien die Welt wieder in Ordnung zu sein, und Crash kann samt geretteter Liebe Tawna seiner Wege gehen. Wie der Zufall es will, schlägt Cortex aber nicht auf dem Boden auf, sondern schnurstracks durch ihn hindurch, bis er sich in einer dunklen Höhle wiederfindet. Ein Streichholz erhellt ihm den Blick auf die Wände der Grotte, in der hunderte von eingelassenen Juwelen, die eine seltsame Energieform zu bergen scheinen, versteckt sind. Zusammen mit seinen beiden Gehilfen N.Jin und N.Brio, ihres Zeichens Physiker und Chemiker, startet er eine neue Operationsbasis in den Orbit, von der aus er mit seinen kristallbetriebenen Waffen Cortex Vortex sowie dem Evolvo Ray angreifen will.

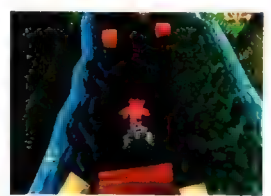


In den Jetpack-Leveln solltet Ihr Euch Zeit nehmen, sofern Ihr die Steuerung noch nicht so gut beherrscht

Die glühenden Rohren sind mit Vorsicht anzufliegen, zudem auch noch ein blitzeschleudernder alter Bekannter in Lauerstellung wartet



Heikle Stellen wie diese gilt es, geschickt zu meistern.



In diesem Level muß Crash mittels eines motorbetriebenen Surfbretts bewegt werden



Die Baumstämme stampfen im einheitlichen Rythmus nach unten, so daß ein Durchkommen durch dieses Hinderniß keine Probleme darstellen sollte



Grafische Spielereien, wie hier beispielsweise mit dem Eisspiegel, kommen häufiger vor



Im Stil von Hog Wild rennt Ihr mit einem Eisbären durch einen automatisch scrollenden Level.



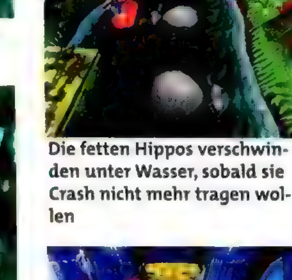
Die Wale springen immer seitenwechselnd aus dem Wasser. Ihr müßt rechtzeitig die richtige Seite zum überqueren wählen





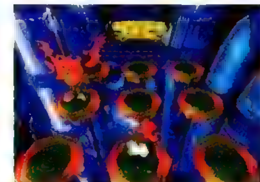

Auf dem extrem rutschigen Eis fällt die Koordination etwas schwer. Der Level ist aber allemal eine Freude fürs Auge


Dem Sog der Wasserstrudel ist kaum beizukommen, es sei denn mit einem gezielt eingesetzten Turbo-Boost


Die fetten Hippos verschwinden unter Wasser, sobald sie Crash nicht mehr tragen wollen

Der Gorilla mag zwar gefährlich aussehen, hält aber praktisch nichts aus

Dieser Typ, der ja bereits aus dem ersten Teil bekannt ist, taucht auch im Nachfolger ständig auf


Bei diesem Endgegner müßt Ihr solange herumhüpfen und ausweichen...


... bis eine oder mehrere Plattformen unter seinen Füßen absacken


Präzises Manövrieren und aufpassen ist angesagt, um Crash nicht von seiner erhöhten Position auf den heißen Boden fallen zu lassen

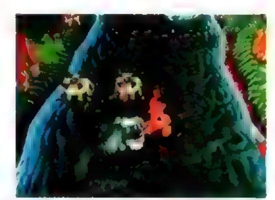
Foxtrott auf der PlayStation

Auch diesmal beschränkt sich die Sichtperspektive auf die gewohnten 2D- und 3D-Spielabschnitte, also im Grunde nichts Neues. Jedoch ist am Spielverlauf gearbeitet worden, es besteht die Möglichkeit, dank diverser Abzweigungen unterschiedlich fortzuschreiten. Wie genau das de facto ausieht, konnte aufgrund der spärlichen Vorabversion nur erahnt werden. Zusätzliche Animationen und Moves, wie zum Beispiel die Fähigkeit am Boden zu kriechen, um enge Passagen überwinden zu können, oder einen gewagten Bauchplatscher aus luftiger Höhe, um einen Gegner plattzumachen, hat Crash von Naughty Dog spendiert bekommen. Ferner wurden Extras ins Spiel integriert, wie etwa hochexplosive Nitrokisten, die Crash besser nicht berühren sollte, ein Jetpack, mit dem der Wüstenhund fliegen kann oder versteckte Bonuspassagen innerhalb der Level, die zum Beispiel über einen Aufzug oder eine Schlucht erreicht werden können. Die digitale Steuerung wurde im Gegensatz zum Vorgänger nochmals überarbeitet; eine Option für die Unterstützung des Analog-Controllers ist ebenfalls zu finden. Bleibt nur noch zu sagen, daß Sony auch diesmal keine Furcht vor der Konkurrenz zu haben braucht und Crash Bandicoot 2 in den Kampf um die Herrschaft des Jump´n Run-Throns schickt. Die ernstzunehmenden Gegner sind Pandemonium 2 und Croc von Fox Interactive, die ebenfalls einiges zu bieten haben. Welcher Titel dabei am besten abschneidet, wird sich demnächst zeigen; Crocs Wertung steht ja bereits.


Den auf dem Wasser treibenden Minen sollte man ausweichen, ansonsten wird ein Leben abgezogen

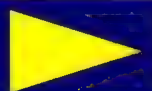

In den Jetpack-Leveln solltet Ihr Euch Zeit nehmen, sofern Ihr die Steuerung noch nicht so gut beherrscht


Hier kann im Verlauf des Levels zwischen einem leichten und einem schweren Weg gewählt werden

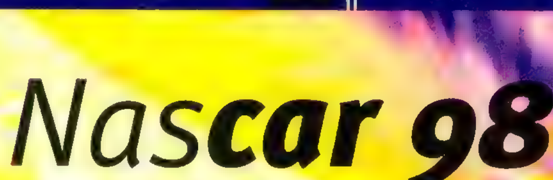

In Crash Bandicoot 2 können in vielen Leveln die Wege individuell bestimmt werden. Diese führen dann auch des öfteren zu unterschiedlichen Levelenden



Genre	Jump'n Run	Entwickler	Naughty Dog
Spieler	1	Testmuster	Sony
Hersteller	Sony	Release	November (US)




Götz Schmiedehausen

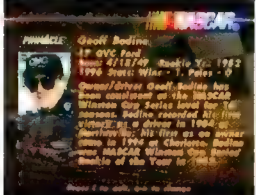


Nascar 98

Wenn ältere Herren in furchterregend aufgemotzten Straßenautos über öde Rundkurse heizen, dann hat in den USA die NASCAR-Saison begonnen.


Die Höhe der Steilwände auszunützen hat nicht viel Sinn, da die Mauer schnell da ist


Während der Gelbphase lenkt der Computer das Auto



Ein brillantes Set Up, das es selbst Laien leicht macht, optimal zu tunen


Jeder Fahrer besitzt eine eigene Bio


Die Inboard-Perspektive ist ziemlich beeindruckend


Sogar die Rauchentwicklung beim extremen Beanspruchen des Motors ist zu sehen

Mit unglaublichen Geschwindigkeiten von bis zu 400 km/h jagen die eigentlich recht trägen Kutschen (nur 4 Gänge!) über den Asphalt, und nicht wenige Fans sehen dem Spektakel eigentlich nur in der Hoffnung auf einen spektakulären Crash zu.

Jedoch stehen nicht nur Hochgeschwindigkeitsovale auf dem Programm, auch durchaus mit Formel 1-Niveau zu vergleichende Kurvenstrecken werden von den NASCAR-Drivern befahren. Soviel zur Verpackung, da wie wir ja alle wissen, kann man bei dem Versuch, ein solches Spektakel für ein Videospielsystem umzusetzen, mehr verlieren als einen guten Namen. Electronic Arts jedoch brilliert schon mit der Preview-Version, die zu ca. 90% fertig ist, denn immerhin kommt der Titel schon bald in die Läden. Da ich in letzter Zeit gerne ein wenig auf Electronic Arts herumgehackt habe, muß ich an dieser Stelle betonen, daß die Firma sowohl mit diesem Titel als auch mit Croc, NHL 98 und Nuklear Strike hervorragende Qualität in vielen unterschiedlichen Genres abgeliefert hat. NASCAR 98 besitzt schon im Optionsmenü Vorbildfunktion. Die Car-Settings wie Reifendruck, Über- und Untersteuern oder die Stellung des Spoilers und dessen Auswirkungen auf die Endgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Fahrbahnhaftung kann man direkt an einer Parameterleiste nachvollziehen und so auch ohne großes Fachwissen die optimale Einstellung finden.


Gelbe Flagge! Es befindet sich ein Unfallfahrzeug auf der Strecke

Namenlose Formel 1

NASCAR wird als direkter F1 '97-Konkurrent aufgrund der unbekannten Teams und Fahrer keinen großen Stich machen, in punkto Grafik, Sound oder Gameplay hingegen schon eher. Mit dem necGon, einem anderen Analog-Pad oder dem normalen PSX-Controller lassen sich die Autos außerordentlich gut kontrollieren, dank der vielen Perspektiven ist mit Sicherheit für jeden Fahrer etwas dabei. Variable Rennlänge, Flaggensystem, Beschädigungen am Auto nach einem Crash oder die Stärke der Gegner sind variabel einstellbar. NASCAR 98 kommt zwar erst im nächsten Heft in den Test, jedoch wird das Spiel schon ab 17.10. in Deutschland zu haben sein. Mehr dazu in Ausgabe 12/97.



Genre .... Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller .... Electronic Arts



Entwickler .... Stormfront Studios
Testmuster .... Electronic Arts
Release .... 17. Oktober



Julian Ossent

Z

Command & Conquer, dessen bald erscheinender Nachfolger und Warcraft II haben vorgemacht, daß auch auf der PlayStation Echtzeitstrategiespiele immer mehr Anhänger finden.



Die Grunts sind die dümmste und schwächste Einheit, einfach Kanonenfutter

Die Bitmap Brothers wollen jetzt mit einem ähnlichen Konzept an die Erfolge der großen Vorbilder anknüpfen. Z steht als Abkürzung für Zod, den Kommandanten einer versoffenen (!) Robotertruppe, die auf vier Planeten in 20 Missionen ihr Können beweisen muß. Anders als bei den oben erwähnten Vertretern des Genres sind bei Z alle Gebäude bereits gebaut und müssen erobert oder zerstört werden, neue zu errichten ist allerdings nicht möglich. Die Gefechtskarte ist in mehrere Sektoren unterteilt, in denen jeweils eine Flagge steht; durch Berühren eben dieser ist der Sektor in Eurer Hand. Je mehr Gebiete im Besitz des Spielers sind, desto schneller können in den eroberten Gebäuden neue Waffen produziert werden; insgesamt 17 verschiedene Roboter und Fahrzeuge stehen hier zur Verfügung. Sieger der Mission ist, wer entweder alle feindlichen Einheiten zerstört oder das gegnerische Hauptquartier vernichtet oder erobert hat, Missionsvarianten à la Command & Conquer, wo bestimmte Aufträge erfüllt werden müssen, gibt es nicht. Überall auf der Karte sind Extras wie Handgranaten und Jeeps verteilt, durch Anklicken bringt man sie in den eigenen Besitz - ein willkommenes Upgrade in vielen Situationen.



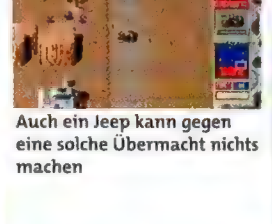
Kommandant Zod gibt ein kurzes, aber heftiges Statement ab



Der gegnerische Jeep versucht uns aufzuhalten,....



.. und merkt, daß das keine gute Idee gewesen ist



Auch ein Jeep kann gegen eine solche Übermacht nichts machen



Der Kampf um die Fabriken ist das zentrale Element von Z



In Eurem Hauptquartier könnt Ihr die Produktion umstellen



Das Hauptquartier ist vernichtet, der Level verloren

Nicht indizierungsgefährdet und irgendwie niedlich

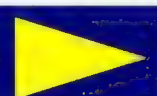
Z setzt im Gegensatz zu Westwoods Klassiker auf Knuddelgrafik und witzige Animationen. Hier fliegen explodierende Pelikane, Möwen und Krokodile durch die Luft; scheidet eine Eurer Einheiten aus dem Roboterleben, springt sie Richtung Betrachter nach oben aus dem Bild, fällt nach unten und detoniert am Boden. Die genretypische Missionsvielfalt ist nicht gegeben, aber man darf auf das fertige Produkt gespannt sein, immerhin hat Z auch so seinen Charme und konnte auf dem PC schnell eine große Fangemeinde erobern.



Mit Handgranaten kann man sich den Weg durch Felsen freisprengen



Genre	Strategie
Spieler	1
Hersteller	Sony



Entwickler	Bitmap Bros./Krisalis
Testmuster	Sony
Release	Dezember



Philipp Noack

Auto Destruct

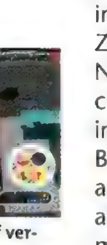
Es war so schnell wieder verschwunden, wie es gekommen war. Der laut aufheulende Motor verriet seine pure Kraft schon aus der Ferne, aber aus unmittelbarer Nähe mußte man sich die Ohren zuhalten, wollte man nicht für immer taub werden.



Tanken und Reparieren in einem, die neuen Two-In-One-Tankstellen



Diese Stadt kann nur San Francisco von seiner schönsten Seite sein



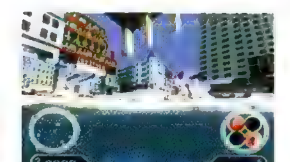
Es gibt insgesamt fünf verschiedene Perspektiven

Im Vorbeirasen deutlich zu erkennen waren zwei randvoll bestückte Raketenwerfer auf jeder Seite des futuristischen Automobils, und vielleicht eine Sekunde nachdem der Wagen die Kreuzung passiert hatte, wurden fünf davon gezündet. In der Ferne konnte man einen riesigen Feuerball erkennen, als sie ihr Ziel fanden...

Sarkastisch treffend könnte man Electronic Arts' jüngsten Road Blaster-Nachkommen als „Gefahren im Straßenverkehr" betiteln. Mit einem bis an die Zähne bewaffneten Vehikel macht man wahlweise New York, Tokio, London oder San Francisco unsicher. Dabei haben die Programmierer dem Spieler innerhalb eines bestimmten Gebietes absolute Bewegungsfreiheit zugestanden. Man fährt zwar auf der Seite der Guten, dennoch ist es möglich, alle auf den Straßen befindlichen Verkehrsteilnehmer zu pulverisieren oder harmlose Fußgänger in Engelein zu verwandeln; man muß dazu lediglich die jeweiligen Missionsdirektiven hartnäckig ignorieren und damit rechnen, daß man nicht besonders weit im Spiel kommt. Wenn der Sprit mal knapp wird oder die eigene Panzerung an Schweizer Käse zu erinnern droht, genügt es, eine bestimmte Tankstelle und die ihr angeschlossene Werkstatt zu besuchen, und weiter geht's.



Um in den Shops einkaufen zu können, benötigt man Kohle...



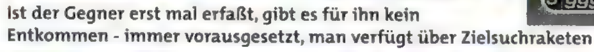
Dieses Bild hat schon fast künstlerischen Wert (in der Endversion wird das natürlich nicht mehr möglich sein!)

Pull up to my bumper, baby

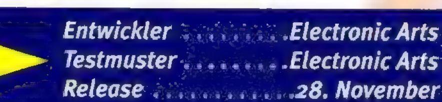
In Japan ist vor nicht allzu langer Zeit ein Titel erschienen, an den Auto Destruct zu erinnern scheint, Runabout. Die Bewegungsfreiheit macht hier wie da den spielentscheidenden Reiz aus, wobei sich die EA-Architekten durchaus mit ihren japanischen Kollegen messen können. Auch nach rein spielerischen Aspekten scheint die vorliegende CD mithalten zu können. Es macht einfach einen Heidenspaß, durch die Häuserschluchten zu brettern und dabei alle unliebsamen „Hindernisse" mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Weg zu räumen.



Der momentane Lieblingseffekt aller Grafikdesigner: Blendenflecke



Ist der Gegner erst mal erfaßt, gibt es für ihn kein Entkommen - immer vorausgesetzt, man verfügt über Zielsuchraketen



in:former

Genre	Shoot'em Up / Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Testmuster	Electronic Arts
Release	28. November



N64™ PLAYSTATION™ SATURN™



MORE GAME POWER

360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™



BIS ZU 360 GAME SAVES

* 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD !
* VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
* FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER !
* MIT LADE- ,SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
* LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!



NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD
PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES

* 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
* VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
* FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
* TURBO-FORMATIERBUTTON FüR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
* LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

TURBO FORMAT + LED STATUS INDICATOR

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

1 MEG MEMORYCARD
PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES

* VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
* BIS ZU 15 GAMESAVES.
* TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
* LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER- , UND FORMATIERFUNKTIONEN.

TURBO FORMAT + LED STATUS INDICATOR

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

NEUES DESIGN!

DAS MOGELMODUL MIT POWER

* LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
* HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
* FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
* MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
* OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH **VK PREIS DM 119,-**

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY ™



* VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
* ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNTIONEN
* IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
* DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
* FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN





N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!

* VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
* 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
* VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
* DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
* FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

4X the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 69,90**

NINTENDO 64™ GAME KILLER



Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein !

* VOLL KOMPATIBELES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
* EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
* LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
* EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 79,90**

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZT MIT DIRECT SAVE



* 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
* EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
* 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.
* KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
* NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS **VK PREIS DM 89,-**

40 MEG MEMORY CARD
10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

JETZT MIT DIRECT SAVE



* 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
* EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
* 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
* KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
* FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

10 X the memory of other cards!

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 99,-**

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

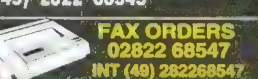


DATAFLASH GmbH

TRADE SALES

Tel: 02822 68545
INT (49) 2822 68545

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



FAX ORDERS 02822 68547
INT (49) 282268547

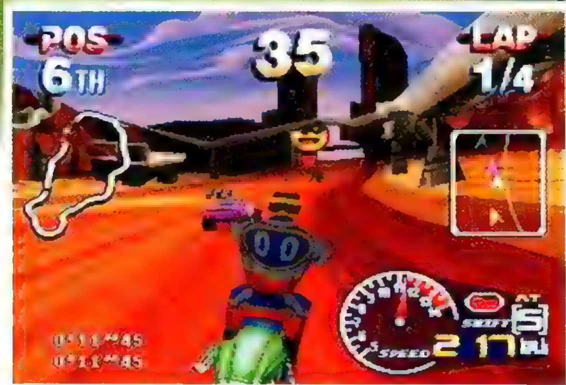
Götz Schmiedehausen

Explosive Racing

Die französische Programmierfirma Toka hatte durchaus ihren Spaß, als sie auf der Frühjahrs-ECTS 1996 ein beeindruckendes Demo zu ihrem Rennspiel Burning Road aus dem Ärmel zauberten.



Der Truck hat ein abgefahrenes Driftverhalten



Den führenden Fahrer erkennt man an dem Smiley-Symbol im Hintergrund













Die Vehikel

Action orientiert und flüssig animiert gestaltet, sprach der Titel vor allem die Coin Op-Freunde unter den Messebesuchern an. Die Testversion, die ziemlich genau vor einem Jahr kurzzeitig das Licht der PlayStation-Welt erblickte, ist allerdings eher langweilig und wartet mit banalen Strecken auf, die optisch sehr ansprechend gestaltet sind.

Ein Jahr später flattert dann ebenfalls ziemlich ansatzlos Explosive Racing auf den Tisch. Und wieder kann man schon nach wenigen Spielstunden das Prädikat „action orientiertes Gebolze mit Zuckergrafik" ausschreiben. Jedoch ist kaum zu übersehen, daß Toka aus der Mittelmäßigkeit des ersten Versuches Schlüsse gezogen hat. Vehikel wie Mini-Trucks, Rennwagen, Sport- oder Straßenmotorräder verhalten sich auf den verschiedenen Straßen und Wegen höchst unterschiedlich, vor allem das Driftverhalten spielt eine große Rolle. Ein schneller Wagen mit geringer Bodenhaftung und durchschnittlichen Beschleunigungswerten wird in der Kurve leicht in die Bande geschleudert und kommt dann nur langsam wieder auf Touren, während man vom vermeintlich sicher geglaubten ersten Platz nach hinten gereicht wird. Dies passiert gerne in der letzten Runde, wenn bspw. plötzlich Regen einsetzt oder die Nacht hereinbricht.

Ridge Racer à la francaise

Die Kurse sind grafisch sehr different und anspruchsvoll gestaltet. Wilder Westen, Spukschlösser, Eiskurse oder chinesische Bauwerke bieten Abwechslung, plötzlich auftauchende Hindernisse und alle Arten von Unterbodenmaterial erhöhen den Reiz. Ein Titel, der Simulationsfreaks die Nase rümpfen läßt, Bleifuß-Veteranen, die das unkomplizierte Erlebnis suchen, werden ihre Freude haben.



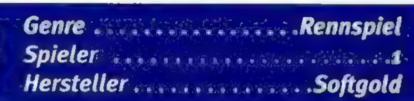
Es ist zwar schwierig, jedoch sind auch echte Crashs möglich



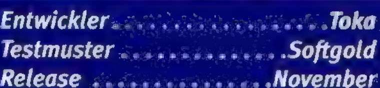
Zum Glück gibt's einen Lichtschalter


Das Cross-Rad im Anflug auf die Pole Position











Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot

Die Schlacht um die Erde ist schon lange entschieden, die GDI konnte Kane und die Bruderschaft von NOD besiegen, aber immer noch ist eine Frage offen: Wie kam es überhaupt zur Aufspaltung unseres blauen Planeten in zwei militärische Lager?



Die Grafiken wurden leicht verfeinert und mehr Landschaftstypen integriert



Ein Schuß in die Fässer und eine Kettenreaktion von Explosionen wird ausgelöst



Eine Panzerschlacht um die Erzfabrik bahnt sich an

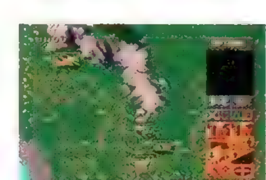


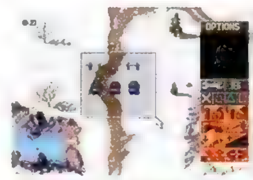
Die Leiste über den Einheiten zeigt die momentane Lebensenergie an

Antwort soll Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot geben. Denn laut den Programmierern von Westwood kam es durch eine Zeitreise kurz vor Beginn des zweiten Weltkrieges zur Ermordung Adolf Hitlers, Nazi-Deutschland war ruhig gestellt, aber stattdessen beschloß Stalin, seine rote Armee im Osten Europas einfallen zu lassen. Ihr übernehmt wahlweise die Seite der Sowjets oder der Alliierten; wie schon beim Vorgänger unterscheiden sich auch hier die Truppentypen der beiden Gegner äußerst stark. So legen die Russen deutlich mehr Wert auf überlegene Panzerstreitkräfte und eine ausgeklügelte Luftwaffe, wohingegen die westlichen Mächte mit spezialisierter Infanterie, wie Sanitätern und Spionen, sowie einer schlagkräftigen Flotte die rote Flut eindämmen will. Letztere ist wohl die größte Neuerung an C & C 2, denn jetzt wollen auch größere amphibische Operationen geplant und ausgeführt werden. Das Interface wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen, Veteranen werden sich also sofort zurechtfinden, allerdings kommen jetzt häufiger Missionen mit Einzelkämpfern vor, außerdem wurden Einsätze im Inneren von Gebäudekomplexen in das Strategieschwergewicht integriert. Insgesamt 41 Karten sind auf der CD enthalten; zwischen den Gefechten agieren wie gewohnt Schauspieler in stimmungsvollen Videosequenzen, die noch besser als im ersten Teil gelungen sind, und 33 verschiedene Einheiten warten auf ihren Einsatz.

Alte Tugenden und gekonnte Innovationen

Command & Conquer 2, soviel steht jetzt schon fest, wird noch einen Tick besser als sein eh schon gelungener Vorgänger. Der Computergegner agiert intelligenter, durch die Spezialisierung der Einheiten wird die gezielte Produktion noch wichtiger, und die atmosphärisch dichte und super erzählte Story zieht einen sofort in ihren Bann. Hoffen wir, daß die Programmierer von Westwood bald fertig werden, denn hier steht uns, das sei schon versprochen, eines der Strategie-Highlights dieses Jahres ins Haus.


Diese Panzer sind mit die dicksten Waffen im ganzen Spiel


Wie beim Vorgänger können Einheiten auch wieder zu Gruppen zusammengefaßt werden


Im Zentrum des Lagers plaziert man Fabriken am bestem


Große Materialschlachten sind wie gewohnt an der Tagesordnung



Genre .... Strategie
Spieler 1
Hersteller .... Virgin



Entwickler .... Westwood
Testmuster .... Virgin
Release .... November



Götz Schmiedehausen

Everybody's Golf

„Golf für jedermann" -würde dieses Schild am Eingang eines Golfclubhauses prangen, der Golfplatz wäre wohl sowohl seines Rufes als auch seiner Exklusivität verlustig.

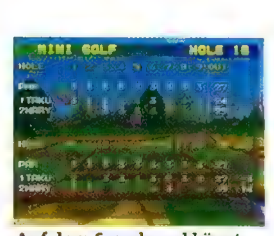

Der gelbe Balken gibt Auskunft über Schlagkraft und Genauigkeit des Schlages

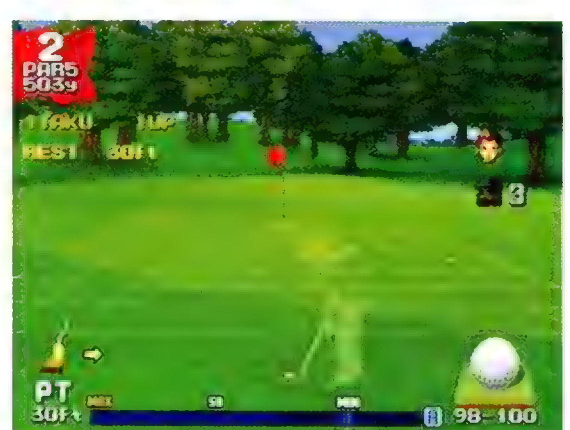

Erst das Grün lesen, dann putten


Mit dem 30 Fuß-Putter gelingen die Kurzputts

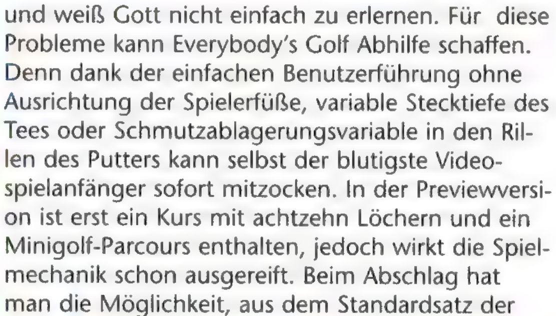

Der Minigolfplatz ist ziemlich link designt

Golf ist ein Sport für eine elitäre und vor allem zahlungskräftige Minderheit, ist zudem eine Wissenschaft für sich und weiß Gott nicht einfach zu erlernen. Für diese Probleme kann Everybody's Golf Abhilfe schaffen. Denn dank der einfachen Benutzerführung ohne Ausrichtung der Spielerfüße, variable Stecktiefe des Tees oder Schmutzablagerungsvariable in den Rillen des Putters kann selbst der blutigste Videospielanfänger sofort mitzocken. In der Previewversion ist erst ein Kurs mit achtzehn Löchern und ein Minigolf-Parcours enthalten, jedoch wirkt die Spielmechanik schon ausgereift. Beim Abschlag hat man die Möglichkeit, aus dem Standardsatz der Hölzer und Eisen auszuwählen, wobei ein optionaler und limitierter Powerschlag den Ball noch härter und weiter treibt als die normale Schlägerreichweite. Auf dem Bildschirm sind die Schlagenergieleiste, die Windgeschwindigkeit, die Schlägerauswahl und die aktuelle Scorekarte dargestellt. Es besteht die Möglichkeit, jederzeit den Platz aus allen Blickwinkeln einzusehen, darüber zu scrollen oder ein Gitternetz aufzulegen, um bspw. beim Putten Unebenheiten auszumachen.


Auf dem Scoreboard könnt Ihr Eure Erfolge nachlesen


Erst das Grün lesen, dann putten


Wenn der Golfer einen solchen Pfiff zum besten gibt, heißt dies, der Ball wird optimal getroffen




Ein riskanter Schlag über's Wasser


Den Wind müßt Ihr oft selbst einschätzen können

Philosophie in grün und weiß

Die verschiedenen Matchvarianten wie Turnier, Übungsrunde oder Doppel lassen sowohl Solo-Golfern als auch Partyspielern genug Auswahl, um ein Spiel interessant zu gestalten. Der Minigolf-Parcours ist eine besonders originelle Dreingabe, da man hier sehr gut das Putten üben kann. Simulationsfans werden stöhnen, und die Sportredaktionen der Magazinlandschaft die Banalität bemängeln. Doch schon in dieser Phase wage ich zu behaupten, daß dies das ultimative Fun-Golf sein könnte.



Genre .... Sportspiel
Spieler 1
Hersteller .... Sony Interactive



Entwickler .... Sony Interactive
Testmuster .... SCI
Release .... November



Beast

Wer „3D-Prügelspiel" hört, denkt eigentlich automatisch an Tekken, Soul Edge und Virtua Fighter. Hudson will nun mit Beast ebenfalls den Thron des Kampfkunstgenres besteigen.


Long hat Greg an die Wand genagelt


Die Lichteffekte bei den Schlägen sind vom Feinsten


So unterschiedlich wie die Charaktere sind auch die Schauplätze


Die Special-Moves bei Beast sind außergewöhnlich brutal


Die Kampfstile orientieren sich an den Beast-Formen

Die Welle von 3D-Prügelspielen, die auf den kampfwütigen Konsolenbesitzer im Moment zu rollt, ebbt nicht ab. So bringt Hudson im Herbst dieses Jahres ein Beat´em Up mit dem unheilvollen Namen „Beast" auf den Markt, das durchaus einen genaueren Blick wert zu sein scheint.

Nach Meinung der Entwickler steckt in ein paar Menschen, die so ganz normal unter uns leben, ein wenig mehr, als das, was sie zu sein scheinen. In ihnen schlummert eine tödliche Macht, die sie zu wahren Bestien im Kampf macht. Bricht diese aus, verwandeln sie sich zu überdimensionalen Kämpfern in Tiger-, Löwen- oder Affen-Gestalt, die mit messerscharfen Krallen und Zähnen auf den Gegner losgehen. Das hört sich recht brutal an, und tatsächlich wird Beast wohl eines der härtesten und blutigsten Prügelspiele für Sonys 32-Bitter werden.

Die acht Kämpfer und Kämpferinnen, aus denen Ihr auswählen könnt, beherrschen unzählige Schlag-und-Tritt-Combos sowie diverse und obligatorische Special-Moves.

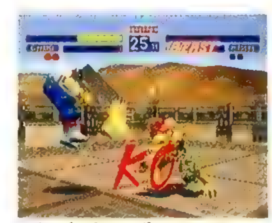
Laß Ihn raus, den Tiger...!

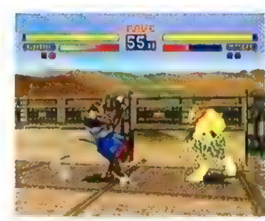
Gekämpft wird in Käfigen, deren Wände aber nicht unzerstörbar sind. Habt Ihr Euren Gegner mit Schmackes gegen das Gitter gehämmert, kann dieses zerbrechen, und Ihr habt die Möglichkeit zu einem Ring Out. Eine weitere Neuerung gegenüber anderen Beat´em Ups ist, daß die Kämpfer nach einem Kampf nicht wieder in der Mitte der Arena gegeneinander antreten, sondern an der Stelle, an der der eine zu Boden ging. Habt Ihr also Euren Gegner in die Ecke gedrängt und geschlagen, wird es für ihn schwieriger, dort wieder herauszukommen.

Das Besondere an Beast ist jedoch, daß Ihr Euren Charakter während des Kampfes in seine „Beast"-Form verwandeln könnt, was Euch mehr Angriffsmöglichkeiten bietet. In der normalen Gestalt stehen Euch nämlich nur zwei Buttons für Aktionen zur Verfügung (Schlag bzw. Tritt), während als Beast noch ein weiterer Knopf belegt wird, mit dem Ihr neue Kombinationen bilden könnt. Müßt Ihr mehrere Schläge von Eurem Gegner einstecken, verwandelt Ihr Euch wieder zurück, und es dauert eine Zeit, bis Ihr diese Option wieder nutzen könnt.

Apropos Option. Das Optionsmenü der vorliegenden Preview-Version läßt jedes Herz eines Konfigurationsfreaks höher schlagen. Selbst die notwendigen Siege pro Runde können für Mensch und Computer unabhängig voneinander eingestellt werden. Und im Practice-Modus wählt Ihr neben den Kämpfern auch noch Euren Lieblingskampfplatz aus.

Mal sehen, ob sich die Biester im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben genauso wacker schlagen wie in der Arena. Ich bin mal gespannt..


Fox gibt Yugo ordentlich was auf die Mütze


Mitsuko kann ihre Beast-Option leider nicht mehr wahrnehmen

Gado hat sich gerade in die Löwen-Bestie verwandelt









Götz Schmiedehausen

Touring Car Championship

Ich nehme mir am Sonntag gerne Zeit für die Formel 1; Indy Car und KART Series dürfen auch manchmal auf den Bildschirm, jedoch so richtig warm werde ich damit nicht.





Der Audi rutscht auf die Wiese und darf zusehen, wie das Feld vorbeizieht







Neben unbekannten Provinzkursen, fährt man auch auf dem renommierten Formel 1-Kurs von Silverstone



Manchmal ist die Grafik nicht ganz so hoch aufgelöst



Die Cockpit-Perspektive ist anspruchsvoll zu fahren, bringt jedoch den meisten Spaß

Bei Rallyesport hört es dann langsam auf mit der Motorsportliebe als TV-Vergnügen. Um mich auch noch für die British Touring Car Championship zu begeistern, bräuchte ich wohl den Fanatismus, den manche Leute an den Tag legen, die an einem Schumi-freien Wochenende zur lokalen Autobahnbrücke pilgern, um den Reisenden beim Überholen zuzusehen.

Trotzdem muß es ähnlich wie im Fall von EAs NASCAR 98 nicht unbedingt heißen, daß eine gänzlich unbekannte Lizenz auch ein schlechtes Spiel zur Folge haben muß. Auf der ECTS begeisterte Codemasters mit einer hervorragenden Steuerung der Audis, Fords , Renaults oder Nissans auf regennassen oder trockenen Straßen. Die uns vorliegende Version von Touring Car Championship ist leider noch nicht soweit. Interessant an einer solchen Rohversion ist die technische Umsetzung, denn Grafikengine und Detailreichtum werden zur Endversion erfahrungsgenäß kaum mehr verändert Sechzehn authentisch designte Touring Cars, die man auf grafisch überdurchschnittlich





Man kann die Konkurrenten aus der Entfernung gut beobachten



Am Start zählt nur das Können des Fahrers, die Autos sind relativ ähnlich motorisiert



In der Windschutzscheibe spiegelt sich das Bremslicht des bedrängten Vordermannes

dargestellten Kursen über die Bahn rasen sieht, sind ohne ins Bild blockende Grafik keine Selbstverständlichkeit. Hier kann der Spieler bspw. bei Regen noch in einiger Entfernung die Spiegelung der Bremslichter im nassen Asphalt sehen und so auch bei Dunkelheit einen Kurs optimal einschätzen.

V-Rally goes Touring Car

Auf der ECTS konnte man auch erfahren, daß einer der Hauptprogrammierer von V-Rally an diesem Produkt mitarbeitet. Und die Erfahrung aus dieser Produktion kommt Codemasters sicherlich zugute. Die angebotenen Strecken entsprechen natürlich den authentischen Rundkursen in England. Die Autos sind in punkto Motorenleistung nicht sehr unterschiedlich, deshalb kommt es bei Touring Car mehr auf den fahrerischen Aspekt an. Ein Spiel, das man sich neben Formel 1 unbedingt vormerken sollte.



Genre .... Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller .... Codemasters



Entwickler .... Toca
Testmuster .... Codemasters
Release .... Nov./ Dez.

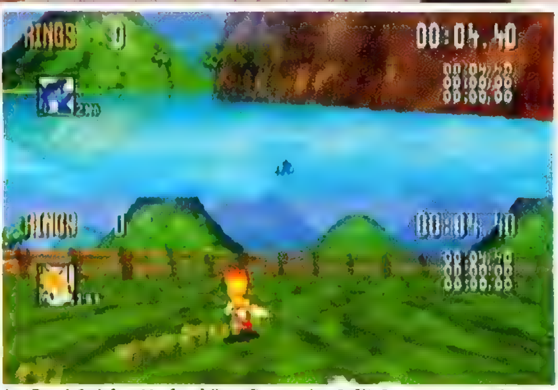


Sonic R

Als der Saturn gelauncht wurde, dachten alle, daß nur wenig später der erste Sonic-Teil für Segas Next Generation-Konsole erscheinen würde.



Der Pfad zum Erfolg ist schmal



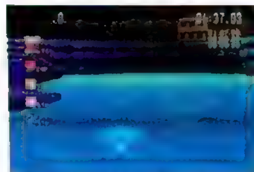
Im Zwei-Spieler-Modus kämpft man im Split-Screen gegeneinander



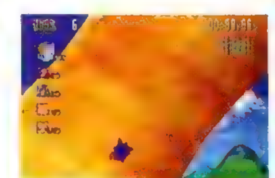
Auch der Spiegeleffekt wurde bei Sonic R nicht vergessen



Der Sprung hilft über so manche Hürde



Unter Wasser verrät nur ein leichter Schatten den Helden



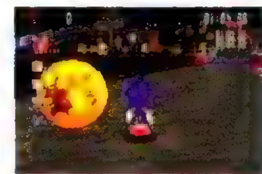
Looping und Ringe dürfen bei Sonic natürlich nicht fehlen



Die Kurve war zu eng: Ab geht's in den Teich!



Hier kann man seinen Weg nach oben oder nach unten fortsetzen

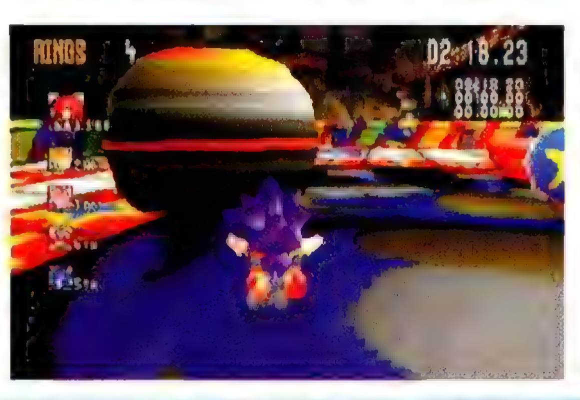


Man kann zahlreiche Extras auf der Strecke einsammeln

Doch weit gefehlt: Erst knappe zwei Jahre nach dem Release brachte Sonic 3D Blast adäquaten Stoff für die Fans des rasenden Igels. Aber leider war es mit seiner isometrischen Darstellung nicht ganz das, was sich die Fangemeinde erhofft hatte. Es war kein richtiges Sequel, denn der Speed und das Gameplay erinnerten nur wenig an den Mega Drive-Hit. Mit Sonic Jam kam dann zwar ein waschechtes Sonic-Game, das aber nur einen wirklich neuen Level enthielt. Der aber erweckte ein erhebliches Aha-Erlebnis, als der Igel sich erstmals frei in einer 3D-Landschaft bewegen konnte und das fast schon in Mario-Qualität. Dies erhöhte natürlich die Erwartungen auf Sonic R, in der diese Engine erstmals Verwendung finden sollte. Wer aber jetzt erwartet hatte Traveller's Tales würde ein 3D Jump'n Run entwickeln, der sieht sich getäuscht: Sonic R ist ein Rennspiel!

Macht Euch auf die Socken!

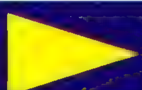
Sonic zieht also seine altbekannten roten Rennsocken an und geht mit vier seiner Kollegen an den Start. Natürlich haben sich die Jungs von Traveller's Tales mehr einfallen lassen als ein plumpes Pedes-Rennspiel. Die Streckenführung ist offen, und somit können beispielsweise Abkürzungen oder Umwege zu Verschiebungen in den Plazierungen führen können. Einige Extras wurden ebenfalls auf der Strecke verteilt, so daß richtig schnelle Rundenzeiten erst durch genaue Streckenkenntnis möglich sind. Die Vollgastaktik ist übrigens auch fehl am Platze, denn die teilweise äußerst schmalen Pfade sind oft von Wasser umgeben, und es ist sehr zeitraubend für den blauen Helden, sich wieder aus den Tümpeln zu befreien. So wird also auf fünf Strecken um die Wette gedriftet, gerannt und gehüpft, bis im wahrsten Sinne des Wortes die Socken qualmen. Was das neueste Game um den Sega-Aushängehelden wirklich auf der Pfanne hat, verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben. Erscheinen soll das Game jedenfalls am 20. November.



Sonic im 3D-Flipper



Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Sega



Entwickler	Traveller's Tales
Testmuster	Sega
Release	20. November

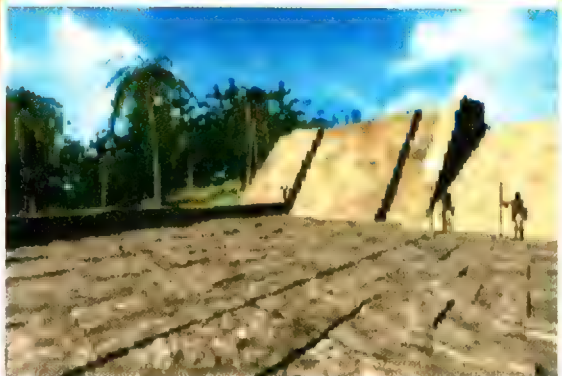


Holger Gößmann

Atlantis

Nachdem wir in der letzten Ausgabe das wahrhaft grausame Adventure Frankenstein Through the Eyes of the Monster von Interplay auseinandernehmen mußten, versucht Cryo nun die Scharte der Kollegen auszuwetzen.







Der Pfeil deutet an, daß man in diese Richtung laufen kann



Diese beiden Wachen werden Euch nicht aufhalten



Ein Schiff wird kommen



Die Wache an der Tür will einen Ausweiß sehen



Hier erfahrt Ihr, daß die Königin entführt wurde



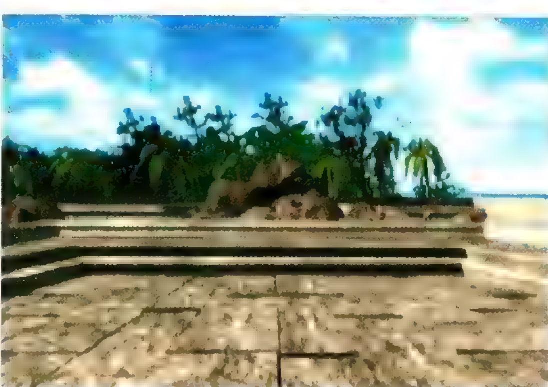
Man kann stufenlos nach oben und unten blicken

Adventure Fans dürften auf jeden Fall dankbar sein für ein anständiges Game in Ihrem Lieblingsgenre.

Und genau dahin zielt Atlantis, ein Grafikadventure wie beispielsweise Myst oder D. In diesem sagenumwogenen Land herrscht die Königin Rhea über eine zufriedene Bevölkerung, die alles hat, was sie zu Leben braucht. Ihre Regentschaft scheint gesichert. Doch dann entdeckt Seth, ein junger Held, eine Verschwörung und versucht sie zu verhindern. Sein Weg führt ihn über fünf Kontinente, auf denen er nach Informationen und Gegenständen sucht, die er zur Lösung seines Rätsels benötigt. Kann er das Rätsel lösen und den Untergang von Atlantis verhindern?

Traditionell

Auf den ersten Blick unterscheidet sich Atlantis nicht wesentlich von den bisherigen Games dieser Machart. Man schleicht über die marmornen Böden des antiken Atlantis und kann sich in alle Richtungen stufenlos drehen. Wenn eine Interaktion möglich ist, verändert sich der Cursor und verwandelt sich z.B. in einen Pfeil. Daraufhin kann die Figur in die entsprchende Richtung bewegt werden, denn völlige Bewegungsfreiheit kann auch Atlantis nicht bieten. Findet man einen Gegenstand, so kann man ihn in seinen Rucksack stecken, um ihn zum späteren Gebrauch wieder hervorzukramen. Trotz der Anhäufung dieser Stumpf-ist-Trumpf-Adventure-Faktoren verspricht Cryo, daß sich Atlantis von der Masse der Grafikadventures abhebt. Zum einen soll dies durch grafische Leckerbissen wie Motion Capturing und Polygonfiguren geschehen. Spricht man mit einem Charakter, bewegen sich die Lippen passend zum Text. Zum anderen soll die Komplexität den Erfolg des Produktes garantieren. Auf den fünf Kontinenten kann man mit 50 Personen sprechen, ca. 100 Räume betreten und verschiedenste Rätsel lösen können. Atlantis wird am 30. Oktober als Doppel-CD-Game ausgeliefert. Ob man es in der französichen Programmierschmiede verstanden hat, dem abgefingerten Interaktiv Adventure-Genre neues Leben einzuhauchen, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.



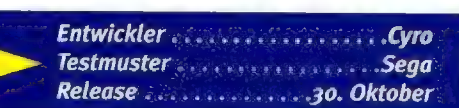
Die Korridore sind verschachtelt



Die große Tür kann man vorläufig nicht öffnen



Genre .... Adventure
Spieler 1
Hersteller .... Sega

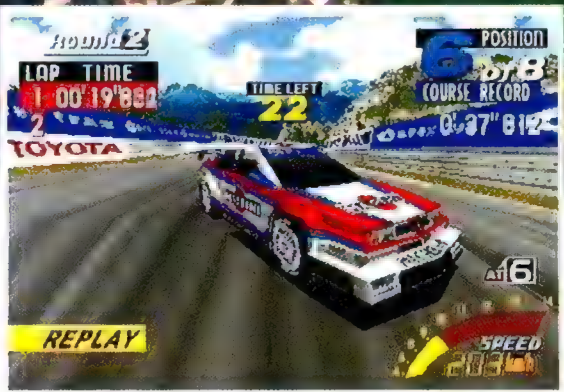


Entwickler .... Cyro
Testmuster .... Sega
Release .... 30. Oktober



Sega Touring Car

Rennspiel-Begeisterte sind an und für sich mit Sega Rally bereits gut bedient, doch mit der Zeit schreit die innere Stimme immer lauter nach Nachschub.


Der Replay-Modus bietet mehrere Perspektiven

Mit Sega Touring Car will Sega diesem Verlangen jetzt endlich ein Ende bereiten. Zur Abwechslung dürfen wir diesmal vielbeklebte Tourenwagen über richtigen Asphalt jagen. Der Arcade-Modus hält sich dabei stark an seinen großen Automaten-Bruder, will heißen, man entscheidet sich für einen von vier Tourenwagen (AMG Mercedes C-Klasse, Opel Calibra V6, Toyota Supra, Alfa Romeo 155V6TI) und fährt alle drei Strecken nacheinander im Championship-Modus. Dabei muß man sich allerdings ein gewisses Zeitlimit einhalten, um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren.Um die Arcade-Umsetzung zu bereichern, hat man die Möglichkeit geschaffen, die Weltmeisterschaft in vier Schwierigkeitsstufen zu bestreiten und zudem die Anzahl der Runden variieren. Im erweiterten Saturn-Modus hat man außerdem die Option, alle drei Strecken zunächst im Time Trial einzuüben. Alte Hasen können ihr Fahrzeug sogar im Setup-Menü auf die jeweilige Strecke abstimmen und sollten sich dabei am besten für manuelles Schalten entscheiden. Vor jedem Rennen erfährt man sich in der Qualifikationsrunde seinen Startplatz und landet dabei schlimmstenfalls auf Platz Acht. Ähnlich wie bei Sega Rally wird Sega Touring Car die Mengen mit einem grafisch abgespeckten Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus begeistern.


Im Qualifying erfährt man sich seinen Startplatz


Die dritte Strecke ist extrem eng


Die Checkpoints müssen innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden

Potential ohne Feinschliff

Rennspielgemeinde freut Euch: In Sega Touring Car steckt jede Menge Potential. Grafisch braucht man schon jetzt keine Bedenken mehr zu haben, und die Hintergrundmusik unterstreicht den Arcade Charakter. Nur in Sachen Steuerung muß man sich noch Sorgen machen. Die Boliden lenken noch extrem schnell ein und machen damit ein kontrolliertes Fahren theoretisch unmöglich. Mit perfekter Streckenkenntnis läßt sich dies zwar leicht kompensieren, bei Überhol- oder Ausweichmanövern ist der Ausflug ins Kiesbett jedoch wieder vorprogrammiert. Mit den entsprechenden Verbesserungen in Sachen Steuerung könnte Sega Touring Car dennoch ein sehr gutes Rennspiel werden, zumal Kurven und Schikanen sauber angebremst werden müssen und somit teilweise realistisches Fahrgefühl aufkommt. Hoffen wir also auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.


Das Driften läßt sich noch sehr schwer kontrollieren


Anfangs stehen vier Tourenwagen zur Verfügung


An den Checkpoints erhält man neue Zeit


Sega T. C. läßt sich aus zwei Perspektiven spielen


Im Replay-Modus kann man die schönsten Momente noch einmal genießen





Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Hersteller	Sega
Entwickler	Sega Sports
Testmuster	Sega
Release	November



Von führenden Fuchsen empfohlen.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Playstation	295.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer '97	70.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Machine Hunter	100.00
Manic Karts	90.00
Micro Machines V3	79.00
Monster Truck	100.00
NBA In The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Rage Racer dt	105.00
Rebel Assault 2	100.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tobal 1 jap/dt	40.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3	90.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt	105.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	95.00
Wrecking Crew	105.00

Zubehör

Artikel	Preis
Alps-Pad	90.00
Analog-Pad	65.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 720	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Artikel	Preis
Abe's Oddysee	90.00
Ace Combat II	95.00
Bust a Move 3	80.00
Colony Wars	95.00
Crash Bandicoot	109.00
Croc	95.00
Deathtrap Dungeon	95.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fantastic Four	90.00
FIFA '98	95.00
Fighting Force	100.00
Final Fantasy 7 Hintbook	30.00
Formel 1 97	105.00
G-Police	115.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Herc's Adventure	100.00
Hercules	100.00
John Madden '98	95.00
Jurassic Park: Lost World	95.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Kurushi	90.00
Magic - The Gathering	95.00
Mass Destruction	90.00
Marvel Superheroes	99.00
MDK	95.00
Moto Racer	90.00
Nascar '98	89.00
NBA '98	95.00
NHL Breakaway '98	98.00
NHL '98	95.00
Nightmare Creatures	95.00
Nuclear Strike	95.00
Ogre Battle us	140.00
Overboard	95.00
Pandemonium	95.00
Parappa the Rapper	90.00
Rapid Racer	95.00
Rock 'n Roll Racing 2	95.00
Rosco McQueen	95.00
Street Fighter EX+	150.00
Shadowmaster	95.00
Tetris Plus	85.00
Time Crisis jap	160.00
Total Drivin	95.00
Toshinden 3	95.00
V-Rally	95.00
WarCraft II	90.00
Wild Arms us	130.00
Wild Arms Hintbook	30.00
X-Com 3 Apocalypse	95.00

Sonderangebote

Artikel	Preis
Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
Track & Field	50.00
True Pinball	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

NINTENDO 64

Artikel	Preis
Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Rumble Pak + Memory Card	69.00
Aero Fighters	170.00
Blast Corps	125.00
Bomberman	170.00
Clay Fighter Extreme	149.00
Didy Kong Racing	125.00
FIFA Soccer 97	95.00
F1 Pole Position	149.00
Extreme G	149.00
Goemon	145.00
Golden Eye	135.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Lamborghini 64	125.00
Lenkrad Madcatz	150.00
Lylat Wars	140.00
Multi Race Champion	145.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Starfox Hintbook	30.00
Survival Hintbook	30.00
Tetrisphere	170.00
Top Gear	170.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Turok Hintbook	30.00
Wave Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00



**** Täglich Neuheiten ****

TOPHIT



Final Fantasy 7 dt/us 140.00/105.00

SATURN

Artikel	Preis
Saturn + Tomb Raider Set	345.00
Alien Trilogy	95.00
Bug! Too	95.00
Duke Nukem 3D	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Warcraft II	90.00
WWF In Your House	65.00

Sonderangebote

Artikel	Preis
Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Nightwarriors	60.00
Road Rash	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Soviet Strike	60.00
Space Hulk us	50.00
World Series Baseball 2	60.00

Neuheiten

Artikel	Preis
Atlantis	99.00
Bust A Move 3	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action	100.00
Fighting Force	95.00
Formula Karts	95.00
Grandia	99.00
Independence Day	95.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Spirits 2 jap	100.00
Last Bronx	95.00
Madden '98	95.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes	95.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Ninja	95.00
NHL Allstar Hockey '98	95.00
Resident Evil	99.00
Saturn Bombermann	95.00
Sega Touring Car	109.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Sonic R	95.00
Steep Slope Sliders	95.00
Terracresta	95.00
Tetris Plus	95.00
Thunder Force V jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
Worldwide Soccer '98	90.00
2	105.00

Zubehör

Artikel	Preis
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp	40.00
Sechs-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

SPIEL DES MONATS

Tomb Raider II 95.00

TOPHIT



Resident Evil Directors Cut 90.00

SUPER NINTENDO

Artikel	Preis
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	89.00
Lucky Luke	115.00
NBA Live 97	89.00
NHL Hockey 97	89.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Artikel	Preis
Bahamut Lagoon jap	200.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hintbook	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Lufia dt	115.00
New Horizons us	130.00
Terranigma	80.00

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
FIFA Soccer 97	80.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	80.00
NHL 97	80.00

PC GAMES

Artikel	Preis
Atomic Bomber Man	70.00
Bug! Too	60.00
Dominion	85.00
Dungeon Keeper	85.00
Formula Karts	75.00
Panzer Dragoon	85.00
PGA Tour Pro	75.00
Sega Rally	85.00
Sonic & Knuckles Colection	65.00
Shadow Warrior	85.00
Star Trek: Starfleet Academy	85.00
Tomb Raider	70.00
Virtual Fighter	85.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
wipEout 2097	80.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	90.00
X-COM 3 Apocalypse	80.00
X-Wing VS Fighter	85.00



Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

VERSAND
Mo – Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20



game of the month!

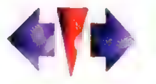
Philipp Noack << Götz Schmiedehausen

Extreme G

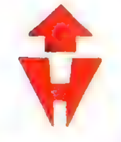

Shield Recharge

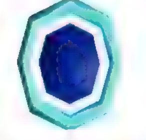

Laser Limpet Mine


Morning Star


Ion Side Cannons


Invisibility


Homing Missle


Invulnerability


Flame Exhaust


Der gelbe Pfeil links zeigt die ungefähre Richtung der Strecke an

Na also, so langsam kommt die N64-Rennspielwelle richtig ins Rollen. Die erschreckend hohe Qualität von Nintendos Eigenproduktionen muß die Dritthersteller zunächst eingeschüchtert haben. Nachdem wir schon letzte Ausgabe mit Multi Racing Championship einen überaus soliden Titel getestet haben, liegt jetzt ein Titel mit ungleich höherem Potential vor.

In einer (vielleicht) nicht allzu fernen Zukunft hat sich die Menschheit von der Erde endgültig gelöst und überlebt auf riesigen planetenartigen Weltraumstationen (die MIR-Krise hat uns anscheinend nicht eines besseren belehrt). Man zieht von einem Sonnensystem zum nächsten, um ausbeutungswürdige Planeten zu finden. Das Massenspektakel schlechthin sind sogenannte Extreme G-Rennen, die mit futuristischen Bikes auf bereits geplünderten Himmelskörpern veranstaltet werden. Acht Hersteller haben sich auf die Produktion dieser hochmodernen „Sportgeräte" spezialisiert, alle mit einem etwas anderen Ansatz und Ziel vor Augen. Manche wurden rein auf hohe Endgeschwindigkeit und ausgezeichnete Beschleunigung getrimmt, bei anderen stand das Kurvenverhalten oder die Bewaffnung im Vordergrund. Bewaffnung ist ein gutes Stichwort: jedes Bike (ein einheitlicher Industriestandard macht's möglich) hat zwei grundsätzlich verschiedene Systeme. Zum einen hat man eine fest verankerte Kanone (Pulse, Laser oder die mächtige Excel) installiert, zum anderen wurden auf den Strecken 18 (!) verschiedene Sekundärsysteme per Zufall verteilt, die jedoch jeweils nur einzeln eingesetzt werden können. Kleine Auswahl gefällig? Dann schaut Euch mal den Rand genauer an. Um den unzähligen Möglichkeiten, die sich einem mit diesen Future-Bikes eröffnen, gerecht zu werden, hat man insgesamt acht verschiedene Spielmodi ersonnen. Das Kernstück bildet XG. Entweder allein oder zu zweit müssen drei Schwierigkeitsstufen nach einem Wave Race-ähnlichen Punktsystem bewältigt werden. Nur wer sich weit genug vorne plaziert, bekommt die Chance, das auch auf der nächsten Strecke zu versuchen. Die drei Klassen Atomic, Critical Mass und Meltdown unterscheiden sich in der Anzahl der Kurse (4, 8 und 12), in der Geschwindigkeit und in der Gegnerintelligenz, die sich übrigens auch extern noch hochregeln läßt (Novice, Intermediate, Extreme). Nur wer Atomic bewältigt, erhält Zugriff auf Critical Mass, bei Meltdown verhält es sich genauso. Um die Spieler extra zu motivieren, wurden in allen Belangen überlegene Superbikes sowie eine vierte (supersupersupersuperschnelle) Klasse Insane versteckt implementiert, die erst bei besonderer Leistung freigeschaltet werden. Ausschließlich Multiplayer-tauglich sind Battle Arena (ähnlich wie Mario Kart), Cup (bis zu 16 Spieler bestreiten ein KO-Turnier), Flag (man muß mehr auf der Strecke verteilte Flaggen sammeln als der Kontrahent) und Head-to-Head (can you guess?). Für den Solo-Zocker existieren drei weitere Modi: Practice, Time


Die Anzeige links unten steht für die Schild- und die Primärwaffenenergie


Probe hat viele der „Landschaftspolygone" animiert


Der Splitt-Screen-Modus kommt ohne Detailverluste aus


Wie schon bei Mario Kart 64 wird es bei vier Spielern gleichzeitig etwas unübersichtlich

Überhöhte Steilkurven wie diese sind keine Seltenheit


Die kleinen roten Dreiecke zeigen direkte Verfolger an


Die Mine Nummer Drei gehört zu den spektakulärsten Kursen


Da baut sich gerade eine Wally Warp auf


Wer kann dieser geballten Feuerkraft widerstehen?


Die Lichteffekte verstärken den destruktiven Eindruck, den eine Rakete hinterläßt...

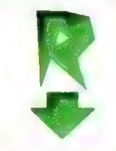
Trial und Shoot'em Up, bei letzterem geht es darum, innerhalb von drei Runden so viele Gegner von der Bahn zu pusten wie möglich.

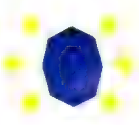
Insanely fast

Sorry Psygnosis, mit der Geschwindigkeit von Extreme G kann wipEout 2097 auch nicht ansatzweise konkurrieren. Es gibt bis dato auf keiner anderen Konsole ein Rennspiel, das sich in dieser Hinsicht mit Probes High Speed-Offenbarung messen kann. Zwei weitere wesentliche Faktoren machen Extreme G zu einem 10er Titel. Trotz der irrwitzigen Geschwindigkeit scrollt die Grafik absolut flüssig am strapazierten Auge des Betrachters vorbei, und, was noch viel entscheidender ist, Extreme G bleibt uneingeschränkt gut spielbar. Es ist schon unglaublich, zu welchen Höchstleistungen der menschliche Geist in der Lage ist. Er muß schließlich blitzschnell die Bilder verarbeiten und die richtigen Informationen an die Hände weiterleiten. Hinzu kommt, daß man sich nicht nur auf den teils extrem kurvigen Streckenverlauf konzentrieren, sondern gleichzeitig ein Auge auf seine Verfolger bzw. anführenden Kontrahenten haben muß. Nur so lassen sich die unzähligen, in großem Maße innovativen Sekundärwaffen sinnvoll einsetzen. Wie bei allen hochkarätigen Rennspielen hilft es auch bei Extreme G ungemein, die jeweilige Strecke genau zu kennen, und dennoch verzeiht es einen Crash in die seitliche Begrenzung weit eher als ein wipEout. Fazit: Jeder N64-User, der schon immer mal einen ultimativen Geschwindigkeitsrausch erleben wollte, kommt an Extreme G nicht vorbei.


Multiple Needle Missiles


Mortar Rocket


Rear Firing Rocket


Power Shield


Tractor Beam

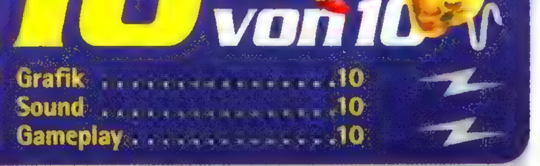
Phospher Flare


Static Pulse

Wally Warp

in:former

System:	Nintendo 64	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Probe
Spieler:	1–16	Testmuster:	Acclaim
Level:	13		
Besonderheiten:	Controller Pak, Rumble Pak	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	149,- DM



Grafik	10
Sound	10
Gameplay	10

Julian Ossent « Stefan Hellert

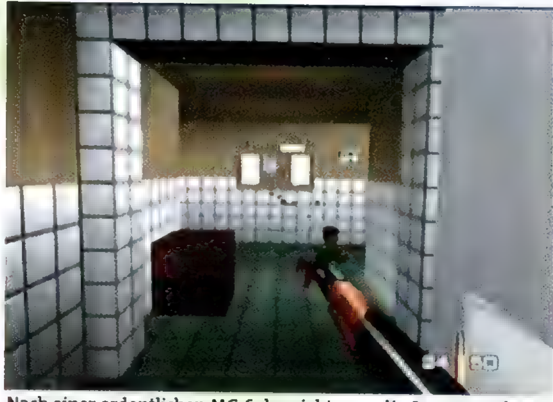
Golden Eye

>Rand-Notiz

Alle Bond-Filme im Überblick:

James Bond jagt Dr. No
Liebesgrüße aus Moskau
Goldfinger
Feuerball
Man lebt nur zweimal
Im Geheimdienst ihrer Majestät
Diamantenfieber
Leben und sterben lassen
Der Mann mit dem goldenen Colt
Der Spion der mich liebte
Moonraker
In tödlicher Mission
Octopussy
Sag niemals nie
Im Angesicht des Todes
Der Hauch des Todes
Lizenz zum Töten
Golden Eye
(Soon to be released:


Natalya ist auch äußerst wehrhaft, aber etwas kurzlebiger als 007


Nach einer ordentlichen MG-Salve sieht man die Spuren noch an der Wand

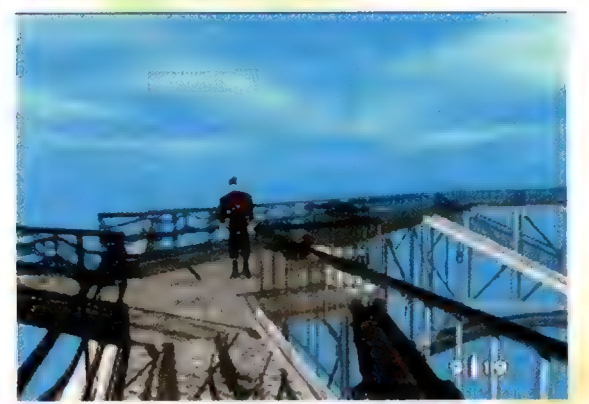
„Mein Name ist Bond, James Bond." Dieser Spruch ist zweifellos eines der markantesten Zitate des Action-Kinos der letzten 30 Jahre, bereits fünf namhafte Schauspieler durften zu diesem Satz als Darsteller des legendären 007 in die Kamera lächeln. Zeit also, den sympathischen Agenten, der sich aus jeder ach so brenzligen Situation mit britischem Charme und stets blitzsauberen Anzug befreit, nach seinem letzten großen Leinwanderfolg auch auf der heimischen Spielekonsole zu verewigen. Bei Golden Eye spielt Ihr allerdings nicht akkurat den Plot des cineastischen Vorbilds nach, sondern handelt nur ähnlich wie das Vorbild Pierce Brosnan. Die Hintergrundstory nochmals kurz umrissen, den Film dürfte ja eigentlich fast jeder


Durchlöchert wie ein Schweizer Käse kippt der getroffene Soldat um

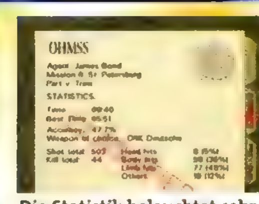

Meister Schaffner wird diesen Moment sicherlich ewig in Erinnerung behalten


Im Zug von Janus sind heftige Feuergefechte an der Tagesordnung

kennen: Vor neun Jahren wurde Bonds enger Freund 006 bei einem Einsatz in Rußland getötet, James selber konnte nur mit knapper Not entkommen. Jetzt, in der Gegenwart, wurde von einem mysteriösen russischen Verbrecher-Boß das „Golden Eye" entführt, eine Art Code-Schlüssel für einen extrem durchschlagskräftigen Kampfsatelliten Russlands. Zeit, die Welt zu retten, und so macht Ihr Euch in der Rolle des britischen Geheimagenten in die sowjetische Taiga auf. In bester Turok-Manier steuert Ihr Euer Alter Ego aus der klassischen 3D-Perspektive durch 18 reguläre und zwei Bonus-Level, anfangs nur bewaffnet mit einer 9mm mit Schalldämpfer. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen verschiedene Aufträge bewältigt werden, je höher der Anspruch desto schwieriger die Missionsziele. So sollt Ihr beispielsweise in einem Level bei der Einstellung „Agent" nur einen Reaktor deaktivieren und dann durch einen Lüftungsschacht entkommen, -die gleiche Runde im „Secret Agent"-Schwierigkeitsgrad, und schon dürft Ihr noch Geheimpläne stehlen und ein paar Computer anzapfen. Weiterhin schießen die Gegner bei gesteigerter Schwierigkeit genauer, während Ihr selber schlechter trefft. Die Rätsel sind teilweise äußerst knifflig, da Ihr erstmal die Stellen in den Gebäuden finden müßt, an denen Ihr Euren Job erfüllen sollt; meist sind diese Räume dummerweise aber bestens bewacht. Doch Gott sei Dank sind Waffen wie MGs, Scharfschützen-Gewehre,


Nach einem gezielten Handgranatenwurf lernt diese Wache den perfekten Weitsprung


Mit dem Panzer sind auch Straßensperren äußerst wirkungslos


Die Statistik beleuchtet sehr genau, wo Ihr Eure Gegner erwischt habt

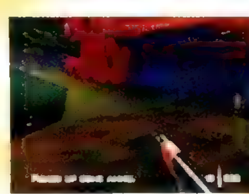

Der letzte reguläre Level wird auf einer riesigen Satellitenantenne ausgefochten


Agenten sterben einsam und leben leider nicht zweimal

Handgranaten und andere Spielereien versteckt, so daß Ihr zumindest die Chance habt, Euren Gegnern die Überlegenheit eines englischen Agenten zu demonstrieren. Schafft man die Missionsziele unter einem gewissen Zeitlimit, so werden Cheats wie unendlich Leben oder besonders wuchtige Gegner verfügbar -Näheres entnehmt Ihr bitte unseren Special Agent-Clous bei den Tips & Tricks.

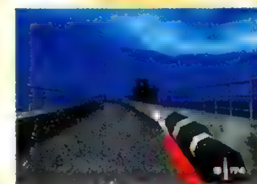
I see reflections on the water...

Golden Eye ist mit Sicherheit einer der innovativsten Titel im großen Sumpf der 3D-Shooter. Durch die vielen verschiedenen Missionsziele, die sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad neu ergeben, wird man immer wieder neu motiviert, die Level durchzuspielen. Und eins ist sicher: wer ab „Secret Agent" mit purer Rambo-Manier vorgeht, kommt garantiert im Sarg zurück nach London. Leise und vorsichtig voranschleichen, mit Schalldämpfer oder Sniper-Rifle (mein besonderer Liebling) arbeiten, -wer kaum Lärm macht, kriegt auch weniger Ärger. Die 20 Level sind grafisch extrem unterschiedlich, und auch die Mission-Goals differieren ordentlich. Durch die Orientierung am Film ist man schnell mittendrin und fühlt sich wie der berühmte Geheimagent persönlich. Doch leider haben sich einige kleinere Fehler in das Programm eingeschlichen, die unsere Höchstwertung trotz der tollen Ansätze verhindern. Die Steuerung ist äußerst komplex und bis zuletzt nicht einfach zu handhaben, unnötige Treffer sind meist die Folge; und der Schwierigkeitsgrad ist verdammt hoch, spätestens ab dem „00 Agent"-Level werden selbst einige Cracks desillusioniert das Pad aus der Hand legen. Trotzdem, wer Bond mag, wird Golden Eye lieben, und alle anderen sollten zumindest einen Blick riskieren. Diejenigen, die eine echte Herausforderung suchen, werden sie in diesem Titel finden.


Eindeutig zu erkennen: Die Sowjetunion liegt in Trümmern, Anarchie herrscht im Osten

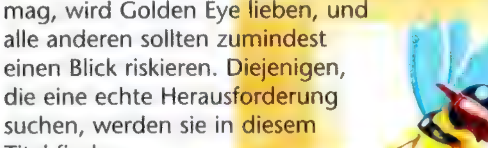


Omourov macht keinen Ärger mehr, wer den Film gesehen hat, weiß warum


Raus mit dem Sniper-Gewehr...


....herangezoomt...


....und tschüß !


Schnell rennen Bond und Freundin in Sicherheit bevor der Zug explodiert



in:former

System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Rare
Spieler:	1-4	Testmuster:	Fun Generation
Level:	18+2		
Besonderheiten:	Rumble Pack	Veröffentlichung:	US-Import
		Ca. Preis:	169,- DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

GAMERS POINT

E3 - Video 29,85

E3 - Video 29,85

N64

Konsole 299,00
Game Killer 69,85
1Meg Memory 49,85
Memory farbig 34,85
Memory 5Meg farbig 79,85
Memory Card 34,85
Rumble Pack 34,85
Univ. Adapter (NEU) 49,85
Joypad farbig 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Máko Pad 64 54,85
Joypad Verl. 24,85
Arcade Shark 89,85
Joystick F. F. Pro 139,85
RF-Unit 39,85
RGB-Scart Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 149,85
Per4mer Lenkrad 114,85
Blast Corps 119,85
Body Harvest *
Bomberman 64 *
Cruisn USA *
Clayfighter 63 1/3 *
Dark Rift *
F1 Pole Position *
FIFA Soccer 64 89,85
Freak Boy *
Golden Eye 007 *
Int. Superstar Soccer Pro 149,85
Kirbys Air Ride *
Lamborghini 64 *
Lylat Wars & Rumble Pack *
Mace: The Dark Age *
Mission: Imposible 64 *
Multi Racing Ch. *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 89,85
Star Wars - Shadow Empire 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Top Gear Rally *
Turok - Dinos. H. 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
W. G. Hockey 129,85
Wild Choppers *

PSX

Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 1Meg 39,85
Memory Card 8Meg 69,85
Memory Card 24Meg 84,85
Memory Card 48Meg 99,85
Hyperblaster Gun 59,85
Predator gun 69,85
Joypad ALPS 99,85
Joypad Analog 59,85
Joypad farbig 29,85
Joypad Contr. St. 24,85
Rally Pad 49,85
Pro Pad 49,85
Super pad 49,85
Programm Pad 69,85
Joypad Verl. 19,85
HF Adapter Kabel 49,85
Link Kabel 49,85
RGB-kabel Fire 39,85
RGB incl. Audio 49,85
Lenkrad VRF-1 109,85
4-4-2 Fussball 69,85
Ace Combat 2 *
Agent Amstrong 89,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
All Star Soccer 97 89,85
Alundra *
Ayrton Senna Kart 89,85
Batman Forever 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
B.A. Toshinden 3 *
Battle Sport 84,85
Breakpoint Tennis 74,85
Broken Helix 84,85
Bubsy 3D 49,85
Bushido Blade *
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Buster Bros. Collection 89,85
C & C: Triberiumk. 99,85
Choro Q Rally 2 *
Colony Wars 89,85
Croc: Legend of the Gobbos *
Contra 3D 99,85
Cool Boarder 2 *
Darklight Conflict 89,85
Darkstalkers 79,85
Deceptin *
Defcon 5 49,85
Destruction D. PLAT 49,85
Drift King *
Discworld 2 89,85
Excalibur 2555 AD 94,85
Formel 1 '97 *
Fade to Black PLAT 44,85
Fifa Soccer 96 PALT 44,85
Fighting Force 89,85
Final Fantasy 7 *
Floating Runner 79,85
Goemen Warrior *
Grid Runner 74,85
Hard Boiled 89,85
Hulk 59,85
HYPER Form. Soccer 59,85
In the Hunt 74,85

PSX

Int. Superstar Soccer 99,85
Iron Man X/O 49,85
John Madden NFL 98 *
Jumping Flash JP 49,85
Jurassic Park - L.W. 89,85
Kid Klown 2 *
Killing Zone 89,85
Konami Open Golf 74,85
Kurushii *
Lost Vikings 2 89,85
Maas Destruction 89,85
Mechwarrior 2 79,85
Metal Jacket 49,85
MLB P. Race Baseball *
Monopoly 89,85
Moto Racer 89,85
Namco Museum 5 *
NBA Hang Time 89,85
NBA - lIn the Zone 2 99,85
NBA Jam Extreme 79,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterb. C. 49,85
NHL 98 *
Nightmare Creatures *
Night Striker 49,85
Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abe's Oddysee 89,85
Off World Interc. 49,85
Ogre Battle *
Olympic Soccer 64,85
Overblood 89,85
Overboard *
PaRappa the Rapper *
Perfect Weapon 89,85
PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85
Pittball 89,85
Player Manager 89,85
Poed 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Raven Project 59,85
Rayman PLAT 44,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil D.C. 89,85
Revolution X 49,85
RF 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rash PLAT 44,85
Robo Pit 74,85
Romance o.t.3.K. 99,85
Sampras Tennis PLAT 44,85
Sentient 99,85
Shadow Struggle *
Shadow Master *
Sim City 2000 89,85
Slam & Jam 49,85
Soccer 97 99,85
Space Jam 89,85
Spot 3 89,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Street Fighter A. 2 89,85
Strike Point 89,85
Striker 96 *
Swagman 99,85
Tail of the Sun 99,85

PSX

Tekken PLAT 49,85
The Note *
Total Eclipse 49,85
V-Rally 94,85
Viewpoint 29,85
Warcraft 2 89,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85

SAT

Konsole 299,85
Game Buster 79,85
Backup Memory 64,85
Virtua Gun 84,85
Analog Mission Stick 169,85
Joypad Verl. 19,85
Virtua Stick Pro *
RF- Unit 39,85
RGB Kabel 39,85
Arcade Racer Lenkrad 114,85
Adv. Military 3 119,85
Adv. Military 4 119,85
Adidas Power Soccer 84,85
Afterburner 2 49,85
Alberts Odyssee 124,85
Alien Trilogy 74,85
Batman Forever 69,85
B.A. Toshinden 69,85
Black Dawn 89,85
Bomberman 89,85
Bubble Bobble 69,85
Bust-a-Move 2 69,85
Bust-a-Move 3 *
Casper 89,85
Chase HQ 2 89,85
College Slam 79,85
Contra-Legacy of War *
Creature Shock 59,85
Croc: Legend o.t. Gobbos *
Criticom 59,85
Crow: City of Angels 89,85
Death Crimson 89,85
Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Dragonheart 89,85
Duke Nukem 3D 104,85
Elvator Action Ret. *
Euro 96 Soccer Eng. 79,85
Fifa Soccer 96 49,85
Fighting Force *
Fighters Megamix 104,85
Fighting Vipers 59,85
Frankenstein 89,85
Gex 39,85
Ghen War 59,85
Gun Griffon 84,85
Hi Octane 49,85
Hulk 69,85
Hebereke 2 74,85
Impact Racing 79,85
In the Hunt 69,85
Jurassic Park - Lost World *
John Madden NFL 97 74,85
John Madden NFL 98 *
K1 - Legend of Kickb. 109,85
King of Fighters 95 89,85
Krazy Ivan 89,85
Last Bronx *
Magic Carpet 94,85
Manx TT Superbike *
Marvel Super Heroes *

SAT *

Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Jam T.E. 64,85
NBA Live 97 69,85
NFL Q. Club 97 89,85
NHL Powerplay Hockey 89,85
Pandemonium 89,85
Parodius 59,85
Pebble Beach Golf 79,85
PGA Tour Golf 97 69,85
Primal Rage 89,85
Pro Pinball 89,85
Puzzle Fighter 2 T. 69,85
Revolution X 29,85
Resident Evil 104,85
Rise 2 49,85
Robo Pit 49,85
Sega Rally 79,85
Shockwave Assault 49,85
Skeleton Warriors 79,85
Snowboarding TRIX 94,85
Sonic 3D 99,85
Space Invaders 114,85
Space Jam 69,85
Steamgear Mash 49,85
Starfighter 3000 79,85
Streetfighter Alpha 79,85
Spot 3 79,85
Tempest 2000 89,85
Thunderforce 2&3 89,85
Tilt Pinball 89,85
Virtua Racing 49,85
Victory Goal 2 79,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Warcraft 2 *
Worldwide Soccer 97 94,85
Worldwide Soccer 98 *
World Cup Golf 59,85
World Series Baseb. 2 89,85
Whizz 89,85
WWF Wrestlem. 49,85
X-Men vs. Street Fighter *

SNES

D.K. Country 3 139,85
FIFA 97 Gold 119,85
Int. S.S. Soccer Del. 129,85
Kirbys Fun Pack 109,85
Lost Vikings 2 69,85
Lufia 109,85
NBA Live 97 119,85
Secret of Ev. 129,85
S. M. World 2 109,85
Terranigma 109,85

Bestellungen und Anfragen jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Besuchen Sie uns auf unserer Homepage:
TopTen Listen, Infos und Neuheiten uvm.
http://home.t-online.de/home/GamersPoint

ACHTUNG! NEU!

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver



Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

FAX:
0721 - 374 185

0721 - 339 45




FINAL FANTASY VII™
GAME OF THE MONTH

Final Fantasy VII


In diesem Reaktor wird die Huge Materia hergestellt


Die Hintergrundgrafiken sind sehr detailliert

>Rand-Notizen

FFVII ist nicht gerade bullenschwer. Wer trotzdem nicht zurechtkommt, sollte sich einfach drei bis vier Stunden auf der Oberlandkarte mit den Gegnern metzeln. Das bringt Erfahrungspunkte und HP.

FFIII für das Super Nintendo war in Japan FFVI und damit der direkte Vorgänger. In Deutschland erschien dieses 1994 in den USA veröffentlichte Game nie, denn Nintendo dachte nicht, daß es in Deutschland einen Markt für diese Game gäbe. Die Importhändler freuten sich und verkauften Rekordzahlen.

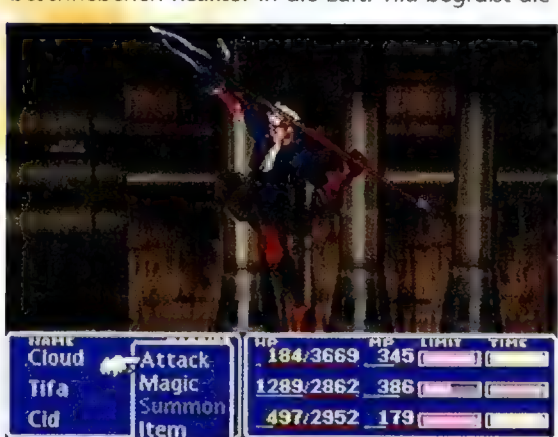
Die Produktion von FFIII ist, wie auch die von Chrono Trigger und anderen Squaresoft-Titeln, eingestellt worden. Obwohl sehr viele Module verkauft wurden, stehen die Preise für gebrauchte Square-Titel so hoch wie nie. In der Redaktion kam unlängst ein Gebot von 200,- DM für ein FFIII-Modul an.



Erstmals in der Geschichte von Squaresoft wird ein Titel für eine Nicht-Konsole umgesetzt. Ende 1998 soll FFVII auch für den PC erscheinen.

Endlich! Der Nachfolger des erfolgreichsten Rollenspiels der Softwaregeschichte findet in den nächsten Tagen seinen Weg nach Deutschland. Final Fantasy VII ist ein drei CD starkes Machwerk der japanischen Edelprogrammierer und, soviel schon vorweg, die neue Referenz im Rollenspielbereich.

Ihr übernehmt die Rolle von Cloud, einem ehemaligen Mitglied der Soldier, einer Eliteeinheit der Shinra Corporation. Shinra ist die Firma, die im Land alles kontrolliert. Ihre Macht stützt sich auf Schrecken und Furcht, denn die Soldier mähen auf Befehl ihres Obersten, Heideggar, alles nieder. Keiner kann ihnen Widerstand leisten, denn in speziellen Reaktoren werden aus dem Erdinnersten Energien gewonnen, die in kleine, edelsteinförmige Substanzen umgewandelt werden, sogenannte Materias. Materias können die Kampfwerte verändern, wenn sie in Waffen und Ausrüstungsgegenständen befestigt werden. Doch noch viel wichtiger ist, daß sie es dem Besitzer ermöglichen, Magie anzuwenden, denn jeder Stein birgt ganz bestimmte Kräfte in sich, über die sein Inhaber frei verfügen kann. Nach seinem Ausscheiden aus der Truppe verdingt sich der Held der Geschichte als Söldner und hilft seinem Auftraggeber Barret, dem Leiter der Rebellenorganisation Avalanche, im Kampf gegen Shinra. Die beiden jagen in der Hauptstadt des Planeten, Midgar, einen oben beschriebenen Reaktor in die Luft. Tifa begrüßt die

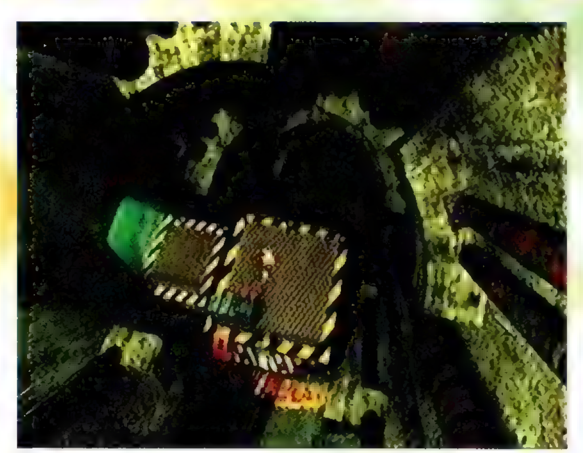


Ein Limit-Breaker von Cid


Gegen Ende stehen Euch Heidegger und Scarlet im Kampfroboter gegenüber


Mit dem U-Boot kann man ein abgestürztes Flugzeug finden

beiden nach Ihrer Rückkehr im Unterschlupf der Widerstandsbewegung und wird bald das dritte Mitglied der Party. Der anfangs nur nach Geld strebende Cloud wird allerdings nach der Sprengung des zweiten Reaktors vom Chef der allmächtigen Firma gestellt und fällt nach einer Explosion weit in die stockwerkförmig angelegte Stadt. Dort hilft er dem Blumenmädchen Aeris, den Turks zu entkommen, die sie wegen Ihrer hellseherischer Fähigkeiten in die Dienste der Firma zwingen wollen. Auf


Die Hintergründe offenbaren unheimliche Tiefenwirkung


Der Abstieg ins Kellergewölbe


Clouds Heimatstadt steht in Flammen

Ihrer Flucht nach Sektor 7, der Heimat von Avalanche, werden die beiden Zeugen der gnadenlosen Ausrottungspolitik der Firma: Das Slumviertel wird wegen einer Handvoll Widerstandskämpfer dem Erdboden gleichgemacht. Cloud und Kumpanen kommen gerade mit dem eigenen Leben davon, andere Mitglieder der Untergrundorganisation haben nicht so viel Glück. Nach all diesen Ereignissen entschließt sich Cloud, Führer der Widerstandsgruppe zu werden und Avalanche zum Sieg gegen Shinra zu führen. Doch es gibt noch eine zweite Komponente: Sephirot! Diese Ausgeburt von Kampfkraft wird Präsident Shinra schlußendlich zum Verhängnis. Als Sephirot herausbekommt, daß er eine gezielt gezüchtete Kreatur aus dem Jenova-Projekt ist, dreht er durch und wendet sich gegen seine Macher. Er bringt Shinra um, dessen abgrundtief böser Sohn Rufus nun an seine Stelle tritt. Nun besteht die Aufgabe von Cloud darin, zu verhindern, daß Sephirot eine Blutspur durch das


Der große Shinra-Transporter kurz vor dem Start

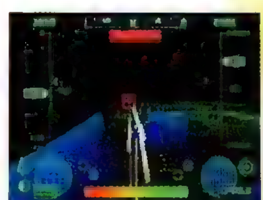
Land zieht, Rufus Schreckensherrschaft zu beenden und die Zerstörung des Planeten durch zu intensiven Abbau der Materias zu verhindern. Materias sind, wie schon erwähnt, pure Energie, über die der Planet nur in begrenztem Maße verfügt und die er normalerweise an die Kreaturen, die auf ihm leben, abgibt. Neigen sich die Energievorräte des Planeten allerdings dem Ende entgegen, zerfällt er zu Staub. Und was haben die Ancients, die angeblich den Weg ins Paradies kennen, mit der Geschichte zu tun?

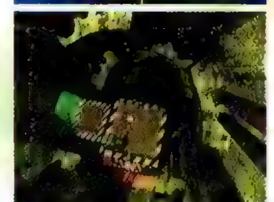


Neues und Gewohntes

Cloud kann mit maximal zwei Freunden eine Party bilden. Diese steuert der Spieler dann wie gewohnt über eine Oberlandkarte oder durch ein Dungeon. Wie früher wird der Spieler auch im siebten Teil der Saga durch Random Encounters von Monstern angegriffen, was bedeutet, daß die Monster auf der Oberlandkarte nicht zu erkennen sind. In Ortschaften kann Cloud per Gespräch Neuigkeiten für sein Abenteuer in Erfahrung bringen, Waffen kaufen oder übernachten, was sein seine Lebens- und Magiepunkte wieder voll auffüllt. Waffen und Rüstungen haben Steckplätze für Materias, die man entweder findet oder sich ebenfalls kauft. Die Steckplätze an den verschiedenen Waffen unterscheiden sich in Anzahl und Art. Ein Doppelsteckplatz ermöglicht es dem Spieler beispielsweise, zwei Materias zu verknüpfen. Da es nicht nur Steine gibt, die für Magie zuständig sind, kann man durch Kombinationen von zwei Steinen die verschiedensten Wirkungen erzielen. Die Möglichkeiten sind schier endlos! Frisch gestärkt und ausgerüstet geht es in das nächsten Labyrinth, wo man durch Monster-Metzeln Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg sammelt und nebenbei noch ein paar Gil einsteckt, die Währung im Land der Aben-


Nachdem man diese Soldaten gefangen genommen hat, kann man ihr U-Boot übernehmen

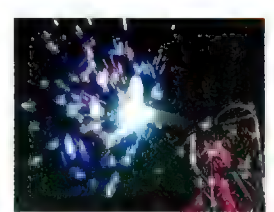



Im Zwischenspiel müßt das feindliche U-Boot versenken


Ich würde mich auch ärgern, wenn ich so eine häßliche Mutter hätte

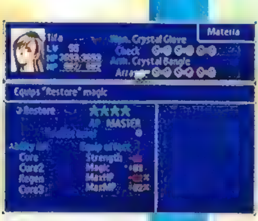

Nach der Parade wird man vom Diktator Rufus belohnt


Sephirot dreht durch

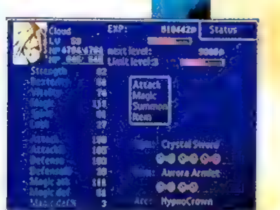

Die Materia-Kanone schießt auf den Wepon Gegner


Ein Mako-Reaktor




Die Materias können auch im Level steigen


Die Party stellt man über das PHS neu zusammen


Im Statusmenü kann man alle Werte des betreffenden Charakters nachschauen




Auf der Überlandgrafik kann man den Sichtwinkel verändern

Die Zwischenspänne sind grafisch extremst lecker


Heal-Sprüche sind später bitter nötig



Mit diesem Summon läßt man ein Blitzgewitter über die Gegner ergehen



Während des Kampfes schwenkt die Kamera ständig um die Party und die Gegner

teuer. Neu sind hier die AP, die den Level der Materias steigen lassen und auf diese Weise neue Zaubersprüche ermöglichen. Diese Sprüche sind dann im Kampf gegen die bildschirmfüllenden Endgegner wichtig, da diese gewöhnlich sehr viel vertragen. Wie schon bei Final Fantasy III (dem Vorgänger) erhält man unterschiedliche Reaktionen der Party, je nach dem, an welcher Stelle man welchen Charakter mit im Team hat. Beispielsweise fragt eine Frau an einer Stelle im Spiel nach ihrem Sohn, doch nur Tifa kennt ihn. Die insgesamt neun Figuren haben alle ihre Vorgeschichte, die in stimmungsvollen Zwischenspännen erzählt wird. Neu sind die Limit Breaks, die es der Figur ermöglichen, einen Superangriff vom Stapel zu lassen, wenn sie öfter getroffen wurde, und auf diese Art ihren Limit-Balken füllen konnte. Neue Limit-Breaker gesellen sich mit steigendem Level übrigens auch hinzu. Erstmals in einem Rollenspiel wurden auch die Barriers, die man per Zauberspruch aufrufen kann, mit einem eigenen Balken bedacht. Diese bauen sich im Laufe des Kampfes ab, bis sie ganz verschwinden. Eine sehr sinnvolle Option, denn der Spieler muß in den späteren Leveln diese Barriers aufbauen und aufrechterhalten, will er nicht

Die Unterschiede der NTSC zur PAL-Version:

Die Pal Version bietet:

- weniger Random Encounters durch Monster
- drei zusätzliche Weapon Monsters
- Leichte Veränderungen in der Story, um die Storyline klarer darzustellen


Diamond Weapon steigt aus dem Wasser

über den Jordan gehen. Über das PHS kann der Spieler auf der Oberlandkarte oder den Speicherpunkten die Party-Mitglieder jederzeit austauschen, um die einzelnen Stärken (besonders Limit-Breaker) gezielt nutzen zu können. Übrigens beschränkt sich FFVII nicht nur auf das übliche Rollenspiel. Zahlreiche Zwischengames lockern die Atmosphäre anständig auf. So kann Cloud beispielsweise seine Künste als Road Rash-Fahrer, Chocobo-Jockey, U-Boot-Kommandant und Snowboardfahrer beweisen.

Einsteigerfreundliches Meisterwerk

Final Fantasy ist, wie nicht anders zu erwarten war, ein Meisterwerk! Diese Grafik, dieser Sound, diese Story, dieses Spiel - ich liebe es! Wer einmal in die Rolle des schwertschwingenden Ex-Soldiers geschlüpft ist, wird die nächsten Nächte nur zu geringem Ausmaß mit Schlafen verbringen. Das liegt zum einen an der technischen Seite, die alles bisher Dagewesene deutlich in den Schatten stellt. Ja, die Grafik von Spielen wie Wild Arms wirkt gegen Final Fantasy VII wie die ersten Zeichenversuche einer Vorschulklasse. Schon bei der Oberlandkarte kann man sehen, wieviel Mühe sich Squaresoft gemacht hat. Bei keinem anderen Game kann man den Blickwinkel auch hier verstellen. Auch die Animationen der Polygonfiguren sind perfekt, was bei einem Spiel von diesem Umfang nicht gerade vorauszusetzen ist. Der Sound, der bei Squaresoft schon immer genial war, überzeugt durch Vielfalt und Stimmung. Und wo wir gerade bei Stimmung sind, genau das ist es, was FFVII zum Kultspiel macht. Wenn man einmal im dichten Netz der Story verfangen ist, kommt man nicht mehr heraus, bis die dritte CD durchgespielt ist. Die dichte Hintergrundstory wird, anders als


Das Jenova Projekt



Die Zaubersprüche sind großartig animiert



An Bord des Luftschiffs fliegt Ihr über die Oberlandkarte



Stimmungsvolle Zwischenspänne gibt's en masse

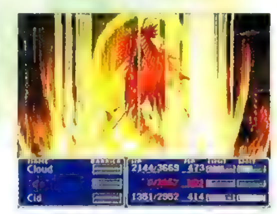


Manchmal sind die Gegner so groß, daß man gerade ihre Schnürsenkel erkennen kann

bei den Vorgängern, nur von relativ wenigen Kämpfen begleitet, was sehr einsteigerfreundlich ist. Die zahlreichen und grafisch obergenialen Zwischenspänne halten den Spieler bei der Stange, ohne zu langweilen. Aber auch im Kampfsektor gibt's sehr viel zu sehen. Auf Cloud und seine Freunde treffen zahlreiche, grafisch völlig unterschiedliche Gegner, die sich alle individuell verhalten und teilweise komplett anders bekämpft werden müssen. Die Zaubersprüche, die in den Materias ruhen, kann der Spieler nach Lust und Laune auf die Figuren verteilen. Deswegen ist er nicht gezwungen, einen schwächlich gebauten, überalteten Zauberer durch die Szenarien zu schleppen, nur weil dieser zufällig einen kräftigen Zauberspruch kann. Die Zauber sind übrigens grafisch vom leckersten, ganz besonders die Summon-Sprüche. Es gibt aber auch ein paar kleine Schönheitsfehler, die man bei Square unzweifelhaft hätte vermeiden können. So kann man im Waffengeschäft die neu erstandene Klinge nicht automatisch ausrüsten und seine alte Waffe verscheuern. Das heißt, man muß jedesmal wieder aus dem Laden raus, sich neu ausrüsten, wieder in den Laden rein und seine alten Sachen verkaufen: eine nervige Prozedur. Ein Befehl zum automatischen Ausrüsten mit den besten Waffen ist ebenfalls nicht mehr vorhanden. Auch beim Personenwechsel hätten wir uns gewünscht, daß man zumindest die wichtigsten Werte vor dem Wechsel abrufen kann. Doch diese kleinen Mankos führen bei weitem nicht zu einer Abwertung dieses Meisterwerks. In der PAL-Version befinden sich sogar noch drei neue Gegner, sogenannte Weapons, die über extreme Schlagkraft verfügen. Square bringt übrigens die auch storymäßig leicht überarbeitete Version nochmals in Japan heraus. Schade, daß in Deutschland die Random Encounters gegenüber der US-Version heruntergeschraubt wurden. Das macht das Spiel zwar noch etwas einfacher und einsteigerfreundlicher, doch man muß ganz klar sagen, daß FFVII dem Rollenspielprofi weder im Hinblick auf Gegner noch auf Rätsel ein allzu großes Problem bietet. Trotzdem ist und bleibt FFVII bisher unerreicht. Bei diesem Game stimmt im Grunde einfach alles, und wirklich keiner, der eine PlayStation zu Hause hat, kann auch nur annähernd plausibel begründen, warum er FFVII nicht in seiner Sammlung stehen haben will. Denn Grafik, Sound und Gameplay lassen nur einen Schluß zu: Dieses Spiel hat Gott gemacht!



Ein Meteorregen geht auf den Gegner nieder

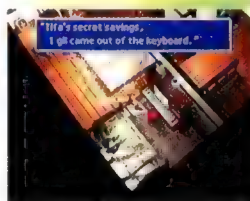


Der Ifrit Summon-Spruch ist extrem durchschlagskräftig

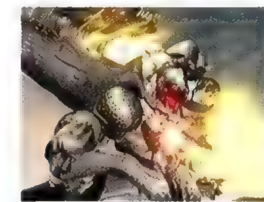




Mit Hilfe der Select-Taste kann man die Eingänge durch rote Pfeile sichtbar machen



Erinnert sich jemand an die Melody aus Clouds Träumen?



Im direkten Beschuß des Diamond Weapon



in:former 10 von 10

System:	PlayStation	Hersteller:	Squaresoft
Genre:	RPG	Entwickler:	Squaresoft
Spieler:	1	Testmuster:	SCEE
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte, 3 Cd's	Veröffentlichung:	November
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	10
Sound	10
Gameplay	10

Julian Ossent << Holger Gößmann

Nightmare Creatures

>Rand-Notiz

Wählt beim erstenmal Spielen Nadja und nicht Ignatius, durch ihre Schnelligkeit ist sie der besser ausgewogene Charakter. Spart vor allem in den ersten vier Leveln mit den Extras, später habt Ihr sie mehr als nötig. Die Zombies nicht gleich zerteilen; klopft Ihr sie konventionell um, stehen sie später wieder auf und können erneut zum Auffüllen der Zeitsäule herhalten.










Die Licht/Schatten-Effekte gehören mit zum Eindrucksvollsten, was Nightmare Creatures zu bieten hat

London um 1830. Schon vor dem legendären Jack The Ripper galt die neblige und düstere Hauptstadt an der Themse als keineswegs sicheres Pflaster, vor allem nachts sollte man die Bezirke rund um den Hafen meiden. Doch seit einer schaurigen Nacht im Jahre 1834 werden Straßenräuber und selbst gedungene Mörder noch zur geringsten Gefahr der englischen Metropole. Denn Adam Crowley, ein ehemals angesehener, aber nun leider vom Bösen besessener Wissenschaftler, versuchte, die Bruderschaft, einen satanischen Orden, der den absoluten Übermenschen schaffen wollte, wieder ins Leben zu rufen. Doch dabei entwickelte er keineswegs ein Abbild Gottes, sondern nur dessen Nachgeburten, Horden von alptraumhaften Kreaturen, die Nightmare Creatures. Nur zwei


Kräftige Kopfschmerzen sind nach diesem kräftigen Schlag absolut garantiert


Zombies sind nur durch eine komplette Durchtrennung des Körpers endgültig ruhigzustellen


Dieser Zombie verabschiedet sich in einer großen Blutfontäne...Ruhe in Frieden


Dieses Bild sollte jegliche Diskussion beenden, ob das Spiel erst ab 18 freigegeben werden sollte

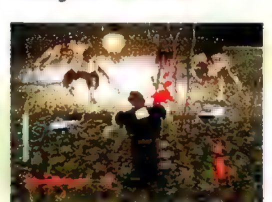
Menschen können London retten, bevor dies im Morgengrauen endgültig im Chaos versinkt: Ignatius, ein Ordensritter, und Nadja, eine Amerikanerin und Meisterin des Schwertkampfes, deren Vater von Crowleys Kreaturen gemetzelt wurde. Im Stile von Tomb Raider bewegt Ihr einen der beiden Protagonisten durch insgesamt 15 Level, stets auf der Jagd nach Adam und dessen abartigen Kreaturen. Während Ignatius mehr Schläge aushält und härter zuschlägt als sein weiblicher Konterpart, ist Nadja schneller und treffsicherer. Zwei verschiedene Schläge mit Stock bzw. Schwert und zwei unterschiedliche Tritte sowie drei Möglichkeiten zur Deckung stehen Euch an Bewegungsabläufen zur Verfügung. Weiterhin findet man oft in Kisten und versteckten Räumen nützliche Extras wie Extraleben, Lebensenergie, Schußwaffen in mehreren Variationen, Handgranaten, etc.. Mit dem R2-Knopf bringt Ihr diese wirkungsvollen Waffen ebenfalls mit in das Kampfgeschehen ein. Links unten seht Ihr Eure Energieleiste; ist sie zu Ende, endet auch eines Eurer Leben, von anfangs drei an der Zahl. Doch damit Ihr mit wild auf Euch einschlagenden Kreaturen und der Suche nach Adam Crowley nicht unterfordert seid, bauten die Programmierer eine weitere kleine Gemeinheit an. Am linken Bildrand befindet sich eine kleine hellblaue Säule, deren Füllgrad mit steigender Spieldauer ständig abnimmt. Ist die Flüssigkeit verschwunden, sinkt langsam Eure Lebensenergie, endet diese,


Gegen Nadjas schnelle Kombinationen hat auch dieser dicke Brocken wenig Chancen


Beim Einsatz des Fackel-Extras bekommen die Gegner alles andere als kalte Füße


Die fliegende Gargoyle solltet Ihr im richtigen Moment treffen, sonst setzt es einen Schlag auf die Omme


Trefft Ihr die Fässer, sollte die aggressive Krake kein großes Hindernis mehr sein

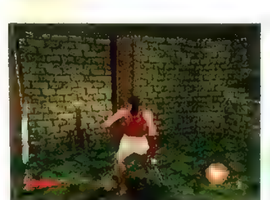

Gegen zwei dieser Kreaturen der Hölle tut man sich richtig schwer


Dieser fliegende Meister ist sehr wendig und trifft unsere Heldin hier völlig überraschend

siehe weiter vorne im Test. Doch halt, ganz chancenlos seid Ihr nicht. Mit jedem Monster, dem Ihr das Lebenslicht ausblast, ist die kleine Säule wieder voll; in der kleinen Schikane wollten die Entwickler nur noch einen zusätzlichen Zeitdruck einbauen, beim Fehlen einer Speicherfunktion während des Levels eine - wie ich finde - jedoch völlig unnötige Einfügung. Nach Ende jeder der 15 äußerst großen Spielrunden hat man die Möglichkeit, auf die Memory Card abzuspeichern oder sich ein Paßwort geben zu lassen, sämtliche Gegenstände sowie Leben werden mit in den nächsten Level übernommen.

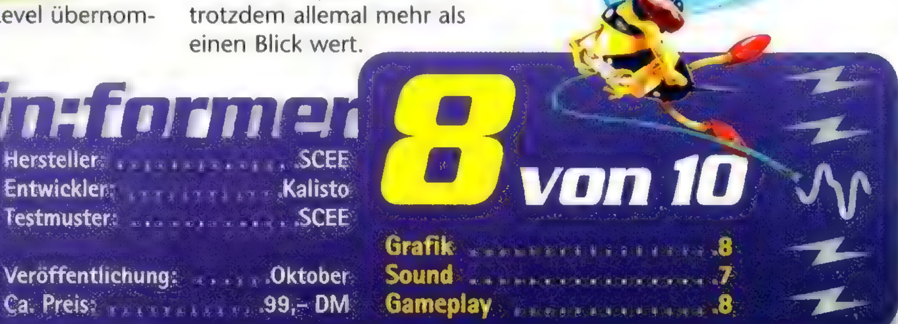
Den letzten beißen die Wölfe

Tja ja, es hätte so schön werden können. Leider wurden aber auch bei Nightmare Creatures zu viele kleine Fehler gemacht, die dem Spiel den Aufstieg in die absolute Spitzenliga verwehren. Zwar ist der Titel atmosphärisch mit das Beste, was derzeit auf dem Markt ist und braucht sich in der Beziehung auch nicht hinter Resident Evil oder Tomb Raider zu verstecken, aber spielerisch sind, wie gesagt, zu viele Mankos vorhanden. Ärgerlich vor allem ist der zusätzlich auferlegte Zeitdruck, schon ohne den hat man spätestens ab dem sechsten Level wirklich genug zu tun. Auch die sehr ungenaue Sprungsteuerung der Charaktere brachte uns teilweise zur Weißglut: Wenn man einen Level lang kein Leben verliert und dann dreimal hintereinander ins Wasser fällt, weil der Held zu dumm ist, ein 20 Quadratmeter großes Brett zu treffen, ist das Joypad in akuter Bruchgefahr. Als letzten Kritikpunkt muß man noch die Kämpfe nennen, zu viele sind mit simpler Einknopf-Taktik zu gewinnen. Doch nun zum Lob: Die Grafikengine ist extrem ausgereift, in die Knie geht die PlayStation nie, der Sound ist auch gelungen, und durch Kleinigkeiten wie fahles Licht, knisternde Fackeln und ein Gewitter am Horizont zieht einen Nightmare Creatures schnell tief in seinen Bann. Ohne die oben genannten Mängel wäre dieses Spiel sicherlich in den 10er-Bereich vorgestoßen, für Fans von Action-Adventures und Horrorspektakeln ist es trotzdem allemal mehr als einen Blick wert.


Mit diesen teils gut versteckten Schaltern könnt Ihr vormals verschlossene Türen und Gitter öffnen


Das wohl begehrteste Extra: ein zusätzliches Leben in Form eines Herzens


Dieses Spinneninsekt treibt erstmals in der Hafengegend sein Unwesen

in:former

System: PlayStation
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Level: 15
Besonderheiten: Memory Card, Paßwort

Hersteller: SCEE
Entwickler: Kalisto
Testmuster: SCEE
Veröffentlichung: Oktober
Ca. Preis: 99,– DM

8 von 10

Grafik: 8
Sound: 7
Gameplay: 8

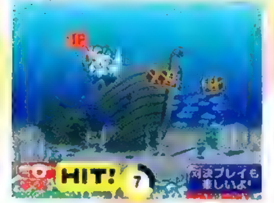
Holger Gößmann << Stefan hellert

Gun Bullet

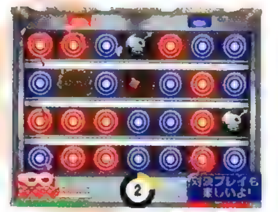
>Rand-Notiz

Bei Gun Bullet kommt es mehr auf einen nervösen Abzugsfinger als auf zielgenaues Schießen an. Die meisten Missionen können mit unendlich vielen Kugeln erledigt werden, so daß man ruhig auch mal vorbeischießen kann.


Aus den vier Stages kann man wählen

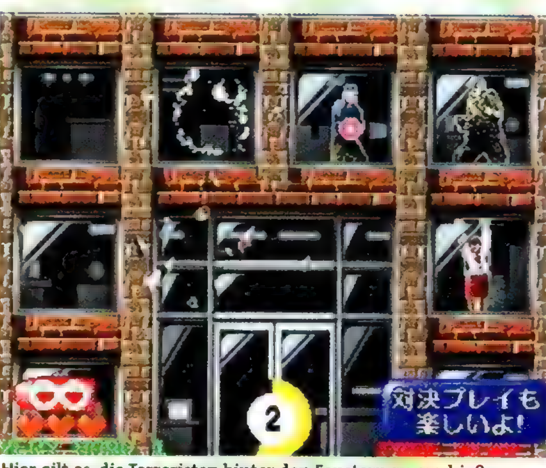


In der Bonusrunde muß man sich für eine Truhe entscheiden


Nur die roten Scheiben dürfen getroffen werden



Beim Rollenspiel kann man Don und Dan per Schuß über die Oberlandkarte steuern



Hier gilt es, die Terroristen hinter den Fenstern zu erschießen



Wer genügend Flaschen kaputtschießt, kommt in die nächste Runde

Lange hat sich Namco nicht Zeit gelassen, um ihr zweites Guncon-Game auf den Markt zu bringen. Der Spielautomatenhit Time Crisis war allerdings nicht so der Bringer und so schickt man jetzt den Party-Shooter Gun Bullet ins Rennen.

Erinnert sich noch jemand an Shooting Gallery auf dem Master System? Wenn ja, kann er oder sie sich genau vorstellen, was der vorliegende Titel zu bieten hat. Viel mehr als eine aufgepeppte Optik und zwei witzige Protagonisten hat der Shooter von Namco gegen den Softwaredinosaurier nämlich nicht verbessert. Dan und Don hat es auf eine einsame Insel verschlagen, wo nach alter Jesse James-Manier die Waffe noch zum täglichen Arbeitsgerät gehört. Zwei prinzipielle Modi stehen zur Auswahl: Der Arcade-Modus ist logischerweise eine Umsetzung des Automaten, während die eigens für die PlayStation programmierten zusätzlichen Spiele hauptsächlich als Training Verwendung finden. Als Schmankerl wurde sogar ein Rollenspiel eingebaut, in dem sich die beiden Eierköpfe per Bildschirmschuß über die Oberlandkarte steuern lassen und dabei auf Gegner treffen. Mit der Kohle, die sie dabei verdienen, können sie beispielsweise neue Waffen oder Gegenstände kaufen. Das eigentliche Game ist jedoch immer gleich: Man muß innerhalb einer bestimmten Zeit eine bestimmte Zahl an Zielen abballern oder den Kumpel vor Schaden bewahren, indem man sämtliche Objekte, die ihm zu nahe kommen, unschädlich macht. Dazu wird vorher angezeigt, wieviel Schuß man zur Verfügung hat und wie knapp die Zeit bemessen wurde.



Nur nicht die Geiseln erschießen

Daneben!

Gun Bullet ist ein nettes Party-Spiel und außerdem zum einmaligen Durchspielen durchaus geeignet. Nachdem man aber alle möglichen Bilder gesehen hat, wird es stinklangweilig. Und mal ehrlich, wer will heutzutage noch einen Gun-Shooter mit Standbild sehen, wo sich ein paar auf niedlich getrimmte 2D-Objekte tummeln? Die maximale Spielzeit für ein Bild liegt bei etwa 20 Sekunden, und es macht einfach keine Laune so ganz ohne Story auf den Bildschirm zu ballern. Dazu kommt, daß es in den höheren Leveln auch noch tierisch schwer wird und selbst Shooting-Experten wegen unzureichender Reaktionszeit die Gun weglegen können. Kein Hit, eher ein Schuß, der daneben ging. Für Partyzocker ist es einen Blick wert, allen anderen dagegen sollten 169,- DM für dieses Spiel zuviel sein.







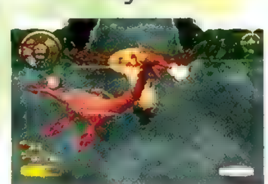
Overboard!

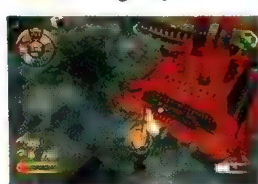

Gegner 1


Diese Bojen dienen als Schalter

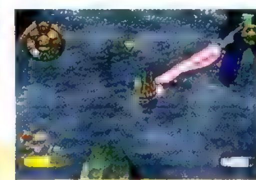

Mit der Fontaine wird man über die Mauern „gespült"


Gegner 2


Gegner 3


Gegner 4


Flugzeuge holt man mit Hilfe von Raketen aus der Luft


Der letzte Gegner

Ruder hart Backbord! Feuer! Ach, was waren das damals für Zeiten, als wir auf unserem C-64 - Gott hab ihn selig - das Kultgame Pirates zockten. Und laut Aussagen vieler Spieler war die Seeschlacht vor dem Entern des bedauernswerten Handelsschiffs das Spaßigste an Pirates. Das hat sich Psygnosis zu Herzen genommen und Overboard! entwickelt.

Denn in Overboard! findet man jene Seeschlachtelemente als Fun-Shooter neu abgemischt wieder. Als Piratenkapitän wird man, mit spärlicher Seekarte und magerer Bewaffnung, in einem Gebiet mit etlichen Häfen abgesetzt. Ziel ist es, auf allen Häfen das Piratenbanner zu setzen und die in Flaschen abgepackten Kartenstücke einzusammeln. Doch vor den Lohn hat der Herr die Arbeit gesetzt, und so muß man sich seiner Piratenhaut gegen Geschütztürme und feindliche Schiffe erwehren. In den Leveln sind auch Schatztruhen versteckt, die man einsammeln sollte. Findet man alle, so wird der Level als Perfekt in die Memory Card geschrieben oder als Paßwort ausgespuckt. Anfangs stehen fünf Level mit je vier Stages zur Auswahl.

Für Fans genial

Overboard! fesselt den Spieler zunächst mit seinem durchdachten Spieldesign. Die zahlreichen Extras und Gegner zeugen von viel Phantasie. Besonders der bombenschmeißende Papagei hatte es den Redaktionsmitgliedern der Fun Generation angetan. Von der einfallsreichen Optik angespornt, setzt man sich nun ans Joypad und legt die ersten paar Runden auch ohne Probleme hinter sich. Dann allerdings, beginnt der Schwierigkeitsgrad von Overboard! deutlich anzusteigen. Besonders die Flammenwerfer-Boote, die das Hauptsegel in Brand setzen, sorgten für Fluchorgien in den Redaktionsräumen. Die Motivation ging aber dabei nicht über Bord, denn man kann mit dem nächsten Schiff erfreulicherweise dort weitermachen, wo man mit dem letzten Kiel holen ging. Die Schalterrätsel in dem Psygnosis Spiel sind zwar eher von der alltäglichen Sorte, sorgen aber doch für die dringend notwendige Abwechslung. Doch nicht, daß jetzt alle Shooter-Freaks in den nächsten Laden rennen und sich die CD holen! Overboard! ist mit seiner auf niedlich getrimmten Grafik sicherlich nicht jedermanns Sache. Auch die nicht ganz ausgereiften Perspektiven (drei an der Zahl) und die gewöhnungsbedürftige Steuerung geben Anlaß zu dem ein oder anderen kritischen Statement. Doch für Konsolenkapitäne und Freunde von abgedrehten Ballerspielen ist Overboard einfach genial! Trotzdem würde ich jedem raten, sich das Spiel vorher anzuschauen, denn es ist eines dieser Man-liebt-es-oder-man-haßt-es-Spiele.


In diesen Flaschen befinden sich die Kartenstücke

>Rand-Notiz

Beim ersten Gegner helfen die Brandbomben. Lockt ihn hinter Euch her und schmeißt ihm die brennenden Teile vor die Scheren. Dann ist er sehr schnell hin.



in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Psygnosis / The Wheelhaus
Spieler:	1–4	Testmuster:	Psygnosis
Level:	20+	Veröffentlichung:	Oktober
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort	Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	8



NHL Breakaway '98

>Rand-Notiz

Die beste Art zum Torerfolg zu kommen, ist nicht immer der spektakuläre Solo-Lauf; vor allem mit einem Paß auf einen Mitspieler und einer sofortigen Direktabnahme kann man sehenswerte Tore erzielen. Wer sich an den Season-Modus wagt, sollte den Schwierigkeitsgrad auf jeden Fall höher als Easy einstellen, andernfalls werdet Ihr nach einiger Zeit keinen adäquaten Gegner mehr haben. Setzt Eure Bonuspunkte gezielt ein, vielleicht braucht Ihr bei einer spontanen Verletzung eines Eurer Stars eine wichtige und daher teure medizinische Behandlung. Scheut nicht vor Prospect-Drafts zurück, neue Spieler braucht das Land.


Auf den Jerseys sind sogar die Namen der Spieler lesbar



Chaos vor dem Kasten! Die Spieler hechten panisch nach der Scheibe

Im Sport ist unser gutes Heimatland mittlerweile in einigen Sparten weltweit führend. Europameister im Fußball, in der Formel 1 mit Schumi I + II sowie Frentzen erfolgreich, und auch die Tour de France konnte dieses Jahr ja erstmalig von einem Deutschen gewonnen werden (Jan Ulrich, gröhl!). Doch in bezug auf einen der Breitensports in den USA sind wir ein absolutes Entwicklungsland: Eishockey. Genau um diesen extrem schnellen und teilweise recht rauhen Zeitvertreib dreht sich Acclaims neuestes Werk. Bestens ausgerüstet mit der original NHL-Lizenz sind alle 26 Teams der nordamerikanischen Profi-Liga, sowie über 600 der echten NHLPA-Spieler auf der CD enthalten. Wer auch gerne mal eine internationale Begegnung ausfechten möchte, hat weiterhin die Möglichkeit, eine von acht Nationalmannschaften inklusive Deutschland auszuwählen. Anfänger beginnen am besten mit einem Freundschaftsspiel gegen eines der schwächeren Teams, Profis stürzen sich in die Play-Offs oder gleich in eine ganze Saison mit 25, 41 oder 82 Spielen um den begehrten Stanley-Cup. Gerade der Season-Modus ist es, der sich von anderen Spielen des Genres merklich unterscheidet. Denn hier übernehmt Ihr nicht nur die Rolle der Spieler direkt auf dem Eis, sondern auch die des Managers des Vereins. Verkaufen sich Eure Profis auf dem Eis gut, erhaltet Ihr Punkte, die Ihr in

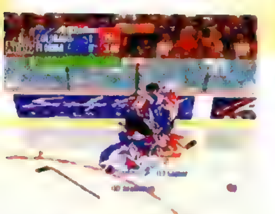


Donnert der Puck übers Eis, zieht er einen Strich hinter sich her

verschiedene Aufgaben investieren könnt. So darf man bis zu vier Co-Trainer einstellen, die die Werte Eurer Jungs verbessern, neue Spieler aus den unteren Ligen anwerben oder verletzte Spieler von mehr oder weniger fähigen Physiotherapeuten behandeln lassen. Weitere Optionen wie Spieler traden oder neue Charaktere erstellen, gehören selbstverständlich mit zum Inventar. Habt Ihr Eure Bonuspunkte verteilt, geht es ab aufs Eis, um dem Gegner die neuesten Verbesserungen des eigenen

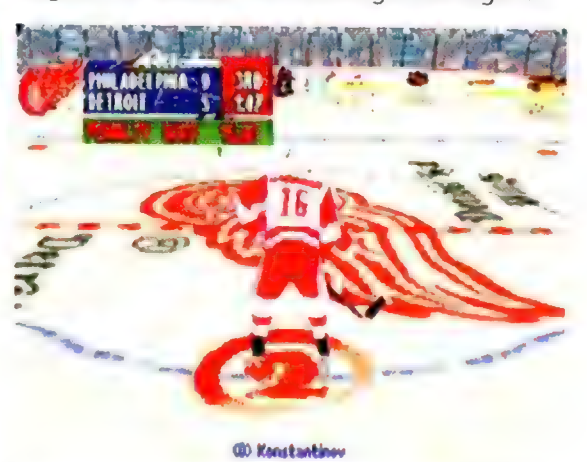

Mit den Bonuspunkten sollte Ihr gute Trainer einstellen


Die Statistiken geben Aufschluß über die Stärken der Akteure


Ein Check an die Bande, und unserem Kufenakrobaten gehts dreckig



Rechts oben sieht man eine Einblendung über die Schußgeschwindigkeit


Einen Penalty zu verwandeln sollte für Eishockey-Cracks kein Problem sein





Ein gebrochener Halswirbel kann innerhalb von 13 Tagen geheilt werden



Wer übertrieben hart spielt, muß auf die Strafbank



Die Ego-Perspektive sieht zwar spektakulär aus, hat aber spielerisch nur Schrottwert

Teams einmal deutlich zu demonstrieren. Während des Matches könnt Ihr zwischen sechs Kameraperspektiven auswählen, die voreingestellte scheint uns aber die sinnvollste zu sein. Fast alle Tasten des Joypads sind belegt: Paß, Schuß, Beschleunigung,





Die Balken unter dem Spieler zeigen die Fitness der Akteure an

Spielerwechsel, etc., doch nach kurzer Eingewöhnungszeit gehen alle Aktionen leicht von der Hand. Nach jeder Partie könnt Ihr abspeichern, 2 Blocks der Memory Card werden hierbei belegt.

Ice, Ice Baby

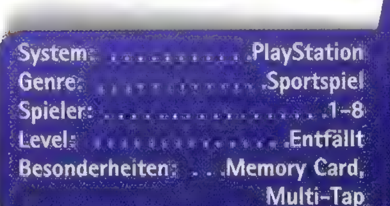
Vor allem einen Vorzug hat NHL Breakaway ´98: Das Drumherum ist absolut konkurrenzlos. Der Saison-Modus ist ohne jegliche Einschränkungen als genial zu bezeichnen; durch die Möglichkeiten, die einem als Manager geboten werden, gestaltet sich jede Meisterschaft anders, ein dicker Bonus im Kampf gegen die Konkurrenz. Auch die umfangreichen Statistiken und Einstellungen suchen ihresgleichen, selten wurde man rund um den Puck so gut informiert. Die Atmosphäre eines gefüllten Eishockey-Stadions wurde genial eingefangen, die Zuschauer toben und der Hallensprecher rödelt nicht immer nur ein paar Phrasen hinunter: hier wird wirklich etwas für Auge und Ohr geboten. Die Animationen der Kufen-Gladiatoren wirken sehr realistisch, selbst die Namen der einzelnen Spieler, incl. der selbst erschaffenen, sind auf den Jerseys zu lesen. Auch spielerisch reiht sich NHL Breakaway nahtlos in die Spitzengruppe der Sportspiele ein, vor allem ab zwei menschlichen Kontrahenten entfaltet der Titel sein volles Potential. Pässe und Schüsse können punktgenau gespielt werden, die Steuerung reagiert schnell und direkt, und durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad haben auch Anfänger Chancen auf ein schnelles Erfolgserlebnis. Sowohl „Zwischendurch-Zocker" als auch Leute die auf einen guten Seasonmode wert legen ist NHL Breakaway ´98 erste Wahl, deswegen mein Tip: Holt es Euch, so schnell Ihr könnt.


1:1-Situationen enden schnell in einem Treffer


Der Puck ist von einem Leuchtkreis umgeben, damit Ihr ihn jederzeit im Auge behalten könnt



Ein schneller One-Timer führt oft zum Torerfolg



System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1–8
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Multi-Tap



Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	99,– DM



Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

G-Police

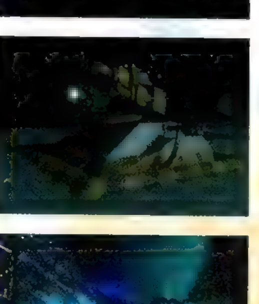

Die Untergründe sind der jeweiligen Funktion des Domes angepaßt

>Rand-Notiz

Wer Missionen perfekt schaffen will, sollte sich in den höheren Missionen abschießen lassen und beim anschließenden Retry-Menü auf 'Nein' gehen. Nun werden alle Missionsziele angezeigt. Lädt man nun das Game, weiß man genau, was zu tun ist.


Tolle Animationen sind im Campaign Briefing zu sehen

Wir schreiben das Jahr 2097 (was für eine Überraschung bei Psygnosis). Das Leben, so wie wir es kennen, gibt es nicht mehr. Die Erde wurde all ihrer natürlichen Rohstoffe beraubt, und die Länder hielten Ausschau nach Bodenschätzen im Weltall. Doch schon bald verwandelte sich die Suche in einen Krieg, der erbittert zwischen den Nationen in unserer Galaxie geführt wurde. Die Menschen verloren das Vertrauen in die Regierungen, so daß sich ein Verbund der mächtigsten Firmen an der Spitze etablieren konnte. Auf der Suche nach neuen Rohstoffen wurde man auf dem Jupitermond Callisto fündig, wo man nun große Glaskuppeln, sogenannte Domes, errichtete, um den Himmelskörper für Menschen bewohnbar zu machen. Für Recht und Ordnung sorgt dort die G (Government)-Police, eine unabhängige Einrichtung, die in Zusammenarbeit der großen Syndikate entstand. Ihr übernehmt die Rolle von Jeff Slater, der versucht, den angeblichen Selbstmord seiner Schwester Elaine aufzuklären, und sich deshalb freiwillig an ihrem ehemaligen Einsatzort Callisto meldet. Schon nach kurzer Zeit läßt sich erahnen, daß sie wohl zuviel wußte. Aus dem Verbund der Wirtschaftsgiganten stechen zwei Firmen hervor: Krakov, die zunächst als Aggressor vermutet wird, und Nanosoft, der es mit geschickten Mitteln gelang, den Schwarzen Peter Krakov in die Schuhe zu schieben, bis diese von der G-Police vernichtend geschlagen wurde. Nun gilt es, Nanosoft zu stoppen und das Geheimnis um den Tod der Schwester aufzuklären.



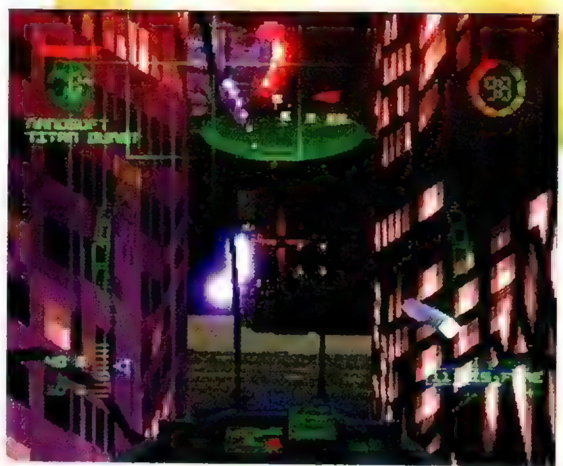





In einer ruhigen Ecke kann man seine Schilder wieder aufbauen


Bodengefährte sollte man nicht von so weit unten angreifen


Die Explosionseffekte sind großartig



Bei G-Police kann man sich perfekt zwischen den Häusern verstecken

Im Dienst der G-Police

Slater wird also in den ganz normalen Dienst der G-Police versetzt. Das bedeutet, durch die Domes zu patrouillieren, nicht identifizierte Fahrzeuge und Gebäude zu untersuchen, wichtige Per-


Manchmal muß man dicht über dem Ziel fliegen, um einen Gegenstand aufzunehmen

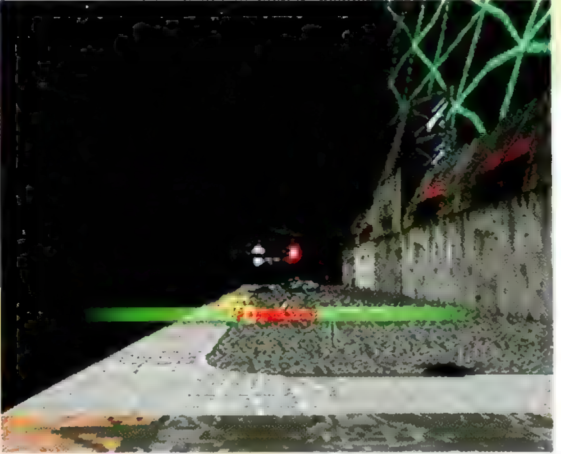
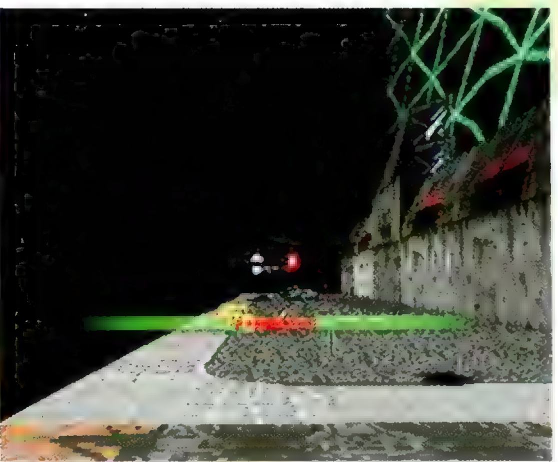

In der Trainingsmission muß man dem vorausfliegenden Kollegen folgen

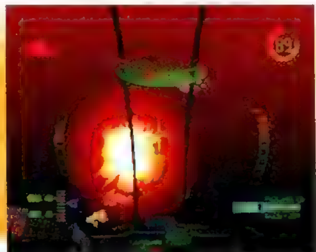
sonen zu beschützen und mit seinem Havoc (später kommt die heißerwartete Weiterentwicklung Venom) feindlich gesinnte Einheiten vom pechschwarzen Domehimmel zu holen. Die sage und schreibe 51 verschiedenen Domes sind in sieben grundverschiedene Funktionen wie Landwirtschaft oder Industrie unterteilt und haben die dementsprechende Optik. Der Spieler kann sich das Geschehen aus zwei Inboardperspektiven und drei Blickwinkeln von außen betrachten. Man hat eine ganze Bandbreite an Waffen zur Verfügung, um den Jäger vom Himmel zu holen. Am effektivsten sind die Missiles, von denen es verschieden Arten, wie Firestreak und Starburst, gibt, die sich in Sachen Reichweite und Durchschlagskraft unterscheiden. Für jede Mission gibt es primäre und sekundäre Ziele, die es zu erfüllen gilt. Wird auch nur ein primäres Ziel nicht erfüllt, gilt die Mission als gescheitert.

Atmosphären-Highlight

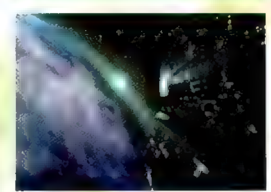
G-Police ist in jeder Hinsicht ein außergewöhnlicher Shooter: außergewöhnlich gute Grafik, außergewöhnlich guter Sound, aber auch außergewöhlich schwer! Vor allen Dingen aber verbreitet G-Police eine außergewöhnlich dichte Atmosphäre. Bei Psygnosis´ neuestem Produkt paßt einfach alles zusammen.

Die dunkle Umgebung, die engen Gassen zwischen den Wolkenkratzern, die dementsprechende Sounduntermalung, der Dockfight, wo man praktisch im Triebwerk des feindlichen Jägers sitzt, und die hereinkommenden Funksprüche lassen den Spieler mit Einschalten des Geräts so einhundertprozentig zu Jeff Slater werden, wie wir es bei kaum einem anderen Game vorher erlebt hatten. Wie schon erwähnt, ist der Schwierigkeitsgrad abartig hoch, aber anstatt zu frusten, motiviert jede gescheiterte Mission nur noch mehr, denn man weiß aus vorherigen Aufträgen, daß man es

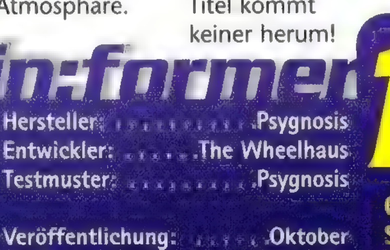


An gewissen Stellen kann man seine Waffen wieder auffüllen


Hat man sich an den Fersen eines Gegners festgebissen, endet der Flug für ihn in einem Feuerball

nur mit der richtigen Taktik schaffen kann, der feindlichen Übermacht Herr zu werden. Dumpfe Ballerspieler werden spätestens in Mission sechs so aus ihrem Havoc geblasen, daß es ihnen eine Lehre sein wird, nicht nochmal so anzugreifen. Besonders die Tatsache, daß man sich in den einzelnen Domes Verstecke suchen kann, aus denen man die Feinde relativ sicher anzugreifen vermag, wußte zu gefallen. Einen echten Kritikpunkt gibt es allerdings doch: Die Sichtweite ist zwar einstellbar, doch aufgrund der sonst so hervorragenden Grafik mußten hier deutlich Zugeständnisse gemacht werden. Trotzdem, G-Police ist und bleibt eines der Highlights des Weihnachtsgeschäfts. Um diesen Titel kommt keiner herum!







System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Simulation, Shoot'em Up	Entwickler:	The Wheelhaus
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Level:	35		
Besonderheiten:	Memory Card, Dolby Surround, komplett dt	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	119,- DM

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	10



Philipp Noack « Holger Gößmann

Rapid Racer



„glyckwunsch" zu dieser gelungenen Übersetzung



In der Bonusrunde kann man sein Boot tunen

>Rand-Notiz

Ihr solltet Euch zunächst für den Wavehammer entscheiden, Handling ist wichtiger als Top Speed und Beschleunigung. Allein auf dem Lava-Kurs macht der Waterhawk eine bessere Figur. Nutzt die einfachen Strecken für den Eintritt in die Bonusrunde (Alaska ist besonders geeignet!).


Manche Schanzen lassen aus dem Powerboat einen Segelflieger werden


Die Black Widow ist das schnellste Boot



Gelbe Turboblitze verraten den Einsatz eines Beschleunigers


Manche Gegner verhalten sich äußerst aggressiv

Es ist der Mut, der an Sony so fasziniert. Als Videospiel-Rookie war man mit der PlayStation angetreten, immer das eine Ziel vor Augen: Nintendos weltweite Marktführerschaft zu brechen und selbst zu erlangen. Sie haben es im Next Generation-Segment erreicht, und das lag im wesentlichen daran, daß Sony nie versucht hat, sinnfreie „Multimedia-Applikationen" an den Mann zu bringen, sondern mutige Projekte wie das vorliegende Rapid Racer. Mutig, wenn man das direkte Konkurrenzprodukt betrachtet: Wave Race 64. Der Algorithmus für die Wellendarstellung dürfte zu den bestgehütetsten Geheimnissen der Branche gehören. Sonys Inhouse Team hat sich also stolze 12 Monate allein darauf konzentriert. Logisch, bei einer Powerboat-Simulation kommt es zu 80% auf eine adäquate Darstellung des nassen Elements an.



Alles drin, alles dran

Auf sechs überdurchschnittlich langen Strecken an exotischen Orten wie Alaska oder Hawaii (Lavaströme statt Wildwassercanyons!) treten jeweils 16 Boote gegeneinander an. Rapid Racer ist als klassisches „Häppchen-Programm" kreiert worden, will heißen, erst nachdem man bestimmte Strecken gemeistert hat, werden weitere Kurse, Modi oder gar Boote anwählbar. Hat man alle Parcours bei Tag gewonnen, darf man sich bei Nacht mit einem knapper bemessenen Zeitlimit versuchen. Ist auch diese Herausforderung bestanden, wird spiegelverkehrt gefahren, und selbst danach wartet noch eine Überraschung. Um den Spieler zusätzlich zu beschäftigen, wurden verschiedenfarbige Symbole auf der Strecke plaziert. Grüne stehen für einen Turbo (maximal können drei auf einmal gesammelt werden), rote blockieren die Beschleuniger , blaue frieren für ein paar Augenblicke die Zeit ein und gelbe sorgen, falls man fünf aufliest, für den Zugang zur Bonusrunde. Neben einem einfachen Rennen läßt sich auch eine ganze Meisterschaft bestreiten oder im Mehr-Spieler-Modus (wahlweise vertikaler oder horizontaler Splitt-Screen) ein Sudden Death oder eine K.o.-Variante.



Im Zwei-Spieler-Modus hat man die Wahl zwischen horizontalem...



...und vertikalem Split-Screen



Costa Rica gehört zu den anspruchsvollsten Strecken



Ein Highlight auf Hawaii, einmal bei Nacht...

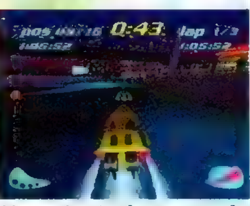


...und einmal bei lichtem Tag


Links unten befindet sich die Anzeige für die aufgesammelten Symbole



An den Checkpoints gibt's neue Zeit


Ein zweiter Heckmotor resultiert aus geschicktem Tuning



Aus der Ego-Perspektive wird Rapid Racer rasanter, aber auch unspielbarer



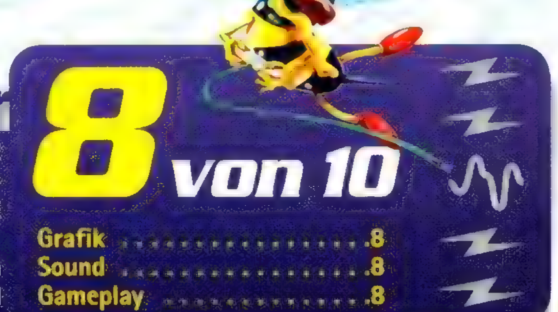
Die Gesetze der Physik außer Kraft: Wasser fließt auch bergauf

Niagara-Niederungen

50 fps, Hi-Res, Zwei-Spieler-Splitt-Screen und ein exklusiver Soundtrack von Apollo 440. Keine Frage, die technischen Fakten sprechen uneingeschränkt für Rapid Racer. Wer jedoch selbst vor dem Bildschirm gesessen und mehrere Stunden in die Powerboat-Hatz investiert hat, wird zweifellos auch Schwächen finden. Die Darstellung der Wellen ist sicherlich auf der PlayStation einmalig, im Vergleich zu Wave Race 64 kann sie jedoch getrost einpacken. Bei Nintendo „lebt" das Wasser wirklich, bei Sony wirkt es eher wie eine große halbfeste Masse aus Gelatine. Das liegt vor allem daran, daß sich die Wellen nicht bewegen, sondern fest verankerte Polygone mit wechselnden Textures sind (speziell auf den Wildwasser-Kursen wird hiermit ein erstaunlicher Effekt erzielt). Fairerweise sollte bemerkt werden, daß gegen Nintendos Algorithmen selbst die neueren Jet Ski-Automaten von Sega und Namco verdammt alt aussehen. Spielerische Schwächen gibt's dagegen kaum welche. Gerade bei der Steuerung, bei der man ja bekanntlich jede Menge Fehler machen kann, zeigt sich eine eindeutige Stärke von Rapid Racer. Den Programmierern ist die schwierige Gratwanderung zwischen ausreichender Steuerbarkeit und dennoch nicht zu beeinflußender Naturgewalt (auf Wasser ist die Kontrolle nunmal anders als auf einer asphaltierten Straße) gelungen. Die vielen (Mehr-Spieler-)Modi und das oben erwähnte „Häppchen-System" sorgen für ausreichend Motivation. Ich bin mir sicher, der reine PlayStation-Fan wird's lieben.

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	SCEE
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	i2
Spieler:	1–5	Testmuster:	SCEE
Level:	19		
Besonderheiten:	Memory Card, Analog-Controler	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,– DM



8 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8

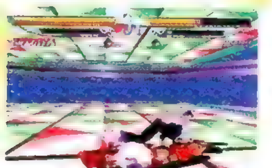
Uwe Dietrich << Holger Gößmann

Heaven's Gate

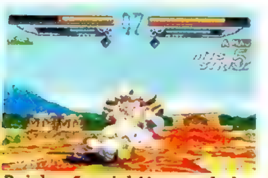
>Rand-Notiz

Um bei Heaven´s Gate Erfolg zu haben, müßt Ihr mit Eurem Kämpfer unbedingt ein paar schlagkräftige Kombinationen im Trainings-Modus einüben. Wartet mit dem Einsatz der Extra-Power, bis Euer Feind schon angeschlagen ist, da Ihr sie nur kurzzeitig einsetzen könnt.

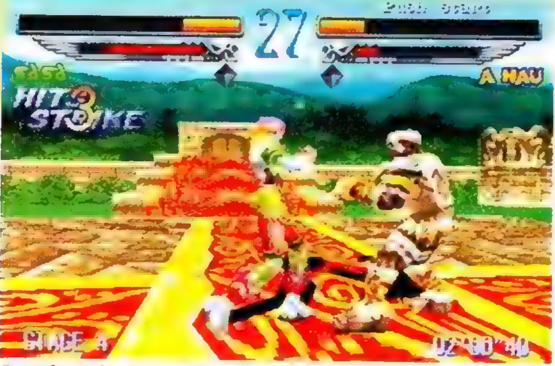

Das Bild erklärt sich wohl selbst, oder?


Der versteckte Charakter Kyohya hat gerade Verny flachgelegt


Ist der untere Balken voll, holt man sich die Extra Power vom Himmel


Bei den Special Moves schaltet die virtuelle Kamera um - wie gehabt


Die Ring Out-Funktion kann ein- oder ausgeschalten werden


Bunt, bunt, bunt sind alle meine Farben

Das virtuelle Verklopfen von mehr oder weniger schönen Polygon-Kämpfern bzw. -Kämpferinnen scheint es den Konsolenspielern ja besonders angetan haben. Oder gibt es sonst einen Grund, warum immer mehr Prügelspiele auf den Markt geworfen werden. Sicher, es hat schon seinen Reiz, mittels abartig langer und verzwickter Button-Kombinationen, die gefürchtesten Special-Moves auszuführen, aber richtig neue und zündende Ideen sind in diesem Genre eher selten.

Heaven´s Gate schickt sich also an und will dieses Manko beseitigen. Nun gut. Nach dem Laden erwartet Euch ein Menü, in dem Ihr einen der verschiedenen Modi auswählen könnt. Im Trainings-Modus könnt Ihr natürlich lernen, wie man die effizientesten Schlag Tritt Wurf-Combos aufs Joypad zaubert, während es bei den anderen hart zur Sache geht. Im Tough Guy-Mode kämpft Ihr solange weiter, bis Ihr einmal verliert, und im Arcade-Mode schlagt Ihr Euch mit Hilfe von Continues bis zum Obermotz vor. Hm, klingt bekannt, und auch der Pool von acht Kämpfern zum Auswählen ist nicht gerade der Gipfel an Originalität.

Man kann das Rad nicht neu erfinden...

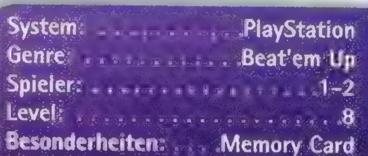
Interessanter wird die Sache erst beim Kämpfen selbst. Zum einen könnt Ihr auswählen, ob es die Möglichkeit zum Ring Out geben soll oder nicht; d.h., kann man den Gegner von der Plattform kloppen, ja oder nein? Zum anderen fällt dem geübten Kampfsportspieler sofort der zweite Balken auf, der unterhalb der Lebensanzeige positioniert ist, und sich zunehmend füllt, und zwar mit jedem Treffer, den Ihr landet, ein bißchen mehr. Ist der Balken voll, fängt er an zu blinken, und Ihr habt die Möglichkeit, Euch per Buttondruck Extra-Energie vom „Himmel zu holen". Eurem Kämpfer brennen dann die Fäuste, und jeder Schlag, den Ihr austeilt, richtet mehr Schaden an. Also abgesehen davon kann man bei Heaven´s Gate nicht besonders viel Neues entdecken.


Die stark an ein japanisches Schulmädchen erinnernde Kurara ist ebenfalls ein versteckter Charakter

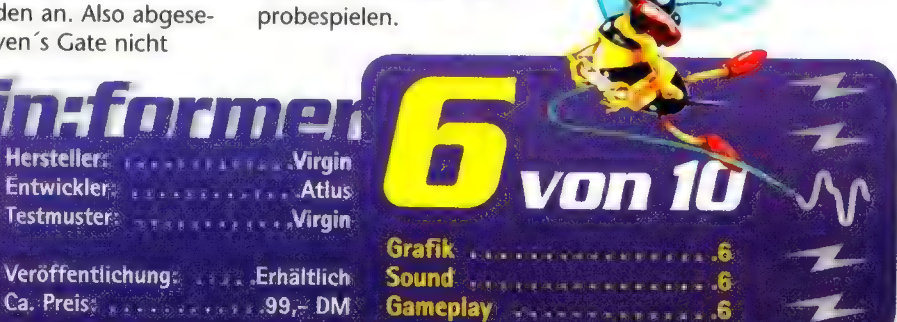

Da fragt man sich, warum die Holländer Berge und Dächer über ihren Tulpenbeeten haben

Eher noch scheint der Titel ein schöner Mischmasch aus diversen anderen Fighting Games zu sein. Die Figuren scheinen wie aus der Street Fighter-Serie entsprungen, die Arenen mit den Randbegrenzungen stammen wohl aus der Fighting Vipers Gedächtnis-Arena, die Moves sind Namcos Tekken angelehnt und die Charaktere wurden schamlos bei Soul Edge „geklaut". Irgendwie hat man das Gefühl, daß sich die Programmierer mit den gängigen Toptiteln 14 Tage lang eingesperrt haben und dann meinten, „Mach mer mal´n Spiel daraus". Aber wie das nun mal so ist, das Rad kann man eben nicht neu erfinden.

Auch die Grafik, die zwar außerordentlich bunt ist, kann nicht überzeugen. Die Polygone der Fighter sind nicht abgerundet und wirken somit sehr kantig. Wer 3D-Prügel-Hits wie Tekken 2 oder Soul Edge schon sein eigen nennt, braucht hier eigentlich nicht zugreifen. Alle anderen können zumindest mal probespielen.



System:	PlayStation	Hersteller:	Virgin
Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Atlus
Spieler:	1-2	Testmuster:	Virgin
Level:	8		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



6 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	6

Rapid Racer
Gewinnspiel

Sony und Fun Generation präsentieren Euch das große Rapid Racer-Gewinnspiel. Wer Sonys Game um die kraftvollen Rennboote in den unruhigen Gewässern bald bei sich Zuhause haben will, sollte nur diese kleinen Fragen beantworten können:

1. Preis:
Eine Sony PlayStation + Dual Analog-Controller + Rapid Racer + T-Shirt

2.-3. Preis:
Je eine Mitgliedschaft im Sony M.I.P.-Club + Rapid Racer + T-Shirt

4.-10. Preis:
Je ein Rapid Racer

Die kleinen Fragen

1. Wie viele Strecken (Level) hat Rapid Racer?
2. Wie viele Boote gehen bei einem Rennen an den Start?
3. Von wem ist der Soundtrack zu Rapid Racer?

Der kleine Tip:

Die Antworten findet Ihr im Test zu Rapid Racer auf den Seiten 72-73

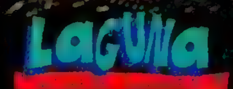
Wer die Antworten kennt, schreibt an
Fun Generation,
Stichwort: „Schnell-Rasierer",
Max-Planck-Str. 13,
97204 Höchberg,
Einsendschluß ist der 5. 11.97.

Der Rechtsweg ist und bleibt ausgeschlossen.

EINIGE DINGER SIND

SIE BESO





ES WERT,
NDERS ZU SCHÜTZEN.



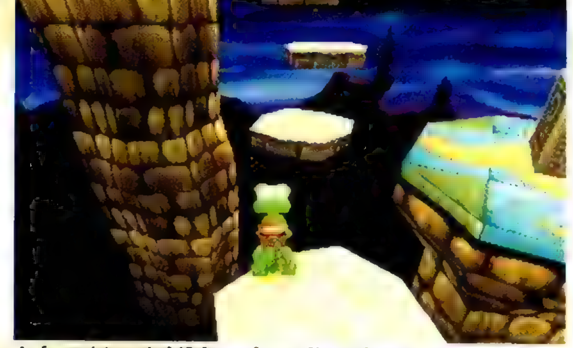
Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



Croc - Legend of the Gobbos

>Rand-Notiz

Im Gegensatz zu manch anderen Jump'n Runs beschränkt sich Croc nicht alleine aufs durchkommen; es können viele versteckte Sachen entdeckt werden. Sucht also in jeder Runde nach geheimen Eingängen und den versteckten fünf Bonuskristallen, da Ihr so langsam aber sicher Euren Lebensvorrat ausbauen könnt. Ferner solltet Ihr zunächst einen Überblick über den aktuellen Level erhalten, damit die nötigen Vorgehensweisen in etwa ersichtlich sind.


Anfangs ist es ein bißchen schwer, die Entfernungen genau einzuschätzen

Fox Interactive zeigt mit diesem reinrassigen 3D-Jump'n Run wie ein Spiel im Stil von Mario 64 auf der PlayStation auszusehen hat.

Bereits beim Betrachten des niedlich gestalteten Intros wird einem schnell klar, daß bei der Gestaltung des Spiels sehr viel Wert auf einen angemessenen Putzigkeitsfaktor gelegt wurde. Hier wird uns ein vor langer Zeit stattgefundenes Ereignis auf den Gobbo-Inseln visuell vorgeführt, wonach ein hilflos schreiendes Krokodilbaby auf seltsame Weise in einem Körbchen an Land gespült wurde. Das weitere Verhalten des Gobbo-Königs und seines Gefolges ist absolut löblich und vorzeigenswert. So gliederten sie Croc nicht nur in ihre Gemeinschaft ein, sondern übernahmen auch dessen Erziehung, angefangen bei den ersten Gehversuchen bis hin zur Ausbildung in Angriffs- und Verteidigungstechniken.


Hier fehlt einer der fünf Farbkristalle, um den Zugang zu einer Bonusrunde zu erhalten

Diese Bilderbuchharmonie wird jäh gestört durch das Auftauchen eines Genre-typischen Fieslings, hier in Gestalt des Magiers Baron Dante. Diesem paßt das friedliche Zusammensein auf dem Atoll ganz und gar nicht, so daß er nahezu alle Gobbos samt dem König verzaubert und in Einzelkäfigen in der Welt verstreut. In seiner letzten Aktion rief der König einen magischen Vogel, mit dessen Hilfe Croc entkommen konnte. Dessen Aufgabe besteht jetzt darin, die Gobbos aus ihrer Einzelhaft zu befreien und dem Treiben des Fieslings ein für allemal ein Ende zu setzen.



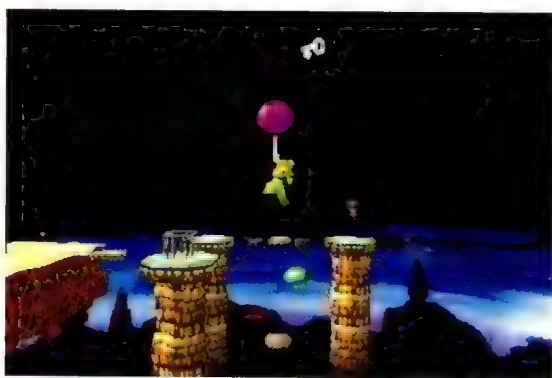



An einigen Stellen muß Croc gefährlichen Boden mittels einer Hangelaktion überqueren


Werdet Ihr von einem Gegner getroffen, verliert Ihr alle Kristalle, könnt sie aber auch schnell wieder einsammeln

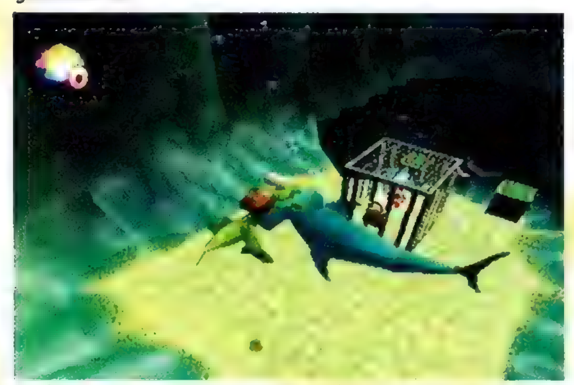
Knuddeliges Kerlchen

Im Stil von Mario 64 bewegt Ihr das Sprite durch die komplett in 3D gehaltenen Level, wobei gleich gesagt werden muß, daß Croc hinsichtlich der grafischen Qualität Mario bei weitem nicht das Wasser reichen kann. Euch stehen drei verschiedene Sichtperspektiven zur Verfügung, zusätzlich kann (Tomb Raider läßt grüßen!) in jede beliebige Richtung gescrollt werden. Im großen und ganzen ähneln sich dabei die Level sowohl vom Spielablauf als auch von der Levelgestaltung her. Hier gilt es meistens, zunächst unterschiedliche Räume zu erkunden, die durch Türen, Rohre oder Ähnliches voneinander getrennt sind. Dabei müssen mehrere Kisten geöffnet werden, um auf diese Weise an

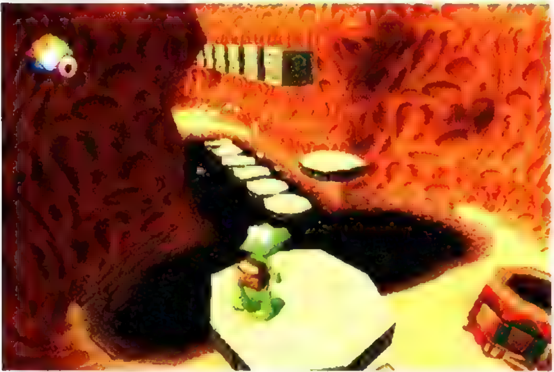

Der Luftballoon befördert Euch an bestimmte Stellen des Levels



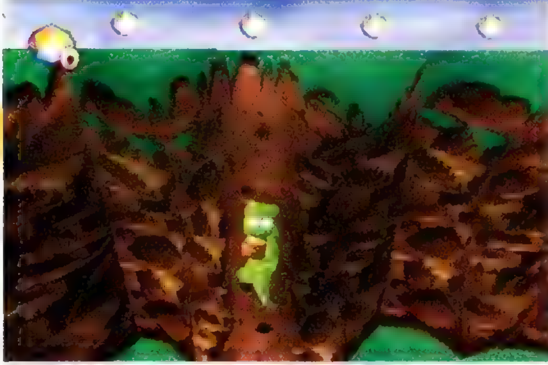
Die Plattformen aus Holzbewegen sich und verschwinden nach geraumer Zeit



Auch unter Wasser ist Croc wendig und kann somit seine Aufgaben erfüllen



Durch einen Schalter sind diese sechs Plattformen aufgetaucht. Jetzt erst ist es möglich, die Bonuskisten zu öffnen



An markierten Stellen ist es möglich, die Wand hochzuklettern



Mittels der Rundumsicht kann auch in diese Sichtperspektive gescrollt werden. Wieso hat Croc eigentlich nur einen Zahn?



Jetzt wohl besser nicht springen...



Extraleben, Schlüssel für verschlossene Türen und Käfige, diverse Schalter, die beispielsweise zusätzliche Plattformen erscheinen lassen oder bestehende in Bewegung setzen oder mehrere Kristallkugeln zu gelangen. Sonic-like erhaltet Ihr alle 100 Kristalle ein Extraleben, verliert aber ausnahmslos alle, sobald Croc getroffen wird, sei es durch eine einfache Kollision mit einem Gegner oder dessen geglückte Angriffsvariante. Ihr bewegt Croc in der Oberwelt über sechs verschiedene Inseln des Gobbo-Atolls, wobei auf jeder Insel ein Zwischen- sowie ein Endgegner darauf warten, erledigt zu werden.

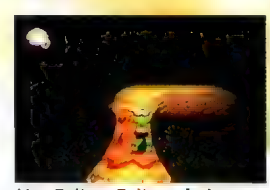


In der Oberwelt klappert Ihr die einzelnen Runden ab und habt daneben noch die Möglichkeit, Euren Spielstand zu sichern



Kommt mir irgendwie bekannt vor...

Ganz klar, daß die Entwickler von Argonaut Software keine Scheu hatten, das eine oder andere Spielelement von bereits erschienenen Software-Titeln in ihr eigenes Game zu integrieren, doch verstanden es die Jungs aufs Beste, eine gelungene Komposition dieser Inhalte auf die Beine zu stellen. Sowohl die digitale als auch die analoge Steuerung wurden recht gut in Szene gesetzt, wobei dennoch bei beiden Varianten geraume Zeit nötig ist, um sich in der 3D-Welt bestmöglich zurechtzufinden. Ich persönlich habe die analoge Steuerung vorgezogen, die zwar bei engen Plattform-Passagen Schwierigkeiten bereiten kann, dafür aber einen flüssigeren Bewegungsablauf garantiert. Die farbenfrohe Grafik sorgt ebenso für Spielspaß wie auch die niedlich anmutenden Comic-Ausrufe unseres Helden, die zumindest anfangs für den einen oder anderen Lacher sorgen. Insgesamt also ein durch und durch gelungener Plattform-Titel, der nicht nur für Genre-Fans oder 3D-Begeisterte empfehlenswert ist.



Von Zeit zu Zeit erscheinen Level, bei denen Ihr nur äußerst begrenzt weit sehen könnt



So eine Box kann verschoben werden und dient dazu, höhergelegene Plattformen zu erreichen



in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Fox Interactive
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Argonaut Software
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	50+		
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	89,- DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	8



Uwe Dietrich << Holger Gößmann

Rosco McQueen

>Rand-Notiz

Zerstört als erstes alle Roboter in einem Raum, da sie ein schon gelöschtes Feuer sonst gleich wieder entfachen. Ist Euer Feuerwehrschlauch schon auf Stufe drei oder vier ausgebaut, könnt Ihr die Biester schneller durch ein paar gut gezielte Wasserspritzer erledigen als mit der Axt. Zerstört auf jeden Fall alle Stromkästen, denen Ihr begegnet. Alle haben etwas zu bedeuten.
Achtet beim Feuerlöschen darauf, daß Ihr immer schön von einer Seite zur anderen löscht, da sich die Kisten sonst wieder durch den Funkenflug entzünden können.














Das Feuer immer schön von links nach rechts löschen


Jemand, der auf die Rettung wartet

Jaja, als kleines Kind hatte man noch ganz klare Vorstellungen davon, was man später mal wird, wenn man „groß" ist. Pilot und Lokführer waren immer ganz oben in der Hitliste und - natürlich - auch Feuerwehrmann. Dieser Wunsch „Ich will Feuerwehrmann werden" hat sich wohl am deutlichsten in dem kleinen grünen Drachen Grisu manifestiert. Aber für alle, die sich diesen Traum nicht erfüllt haben, schafft Rosco McQueen Abhilfe.

Rosco ist genau das, was man sich unter einem richtigen Helden vorstellt. Gutaussehend, der Gefahr strotzend und selbstverständlich als Einzelkämpfer (abgesehen von seiner kleinen Droiden-Freundin Rosa) tut er alles, um Feuer zu löschen und bedrohte Menschen zu retten. Und genau das ist auch die Aufgabe, die Ihr zu lösen habt.

In dem X-S Tower einer High Tech Firma hat ein verrückter Wissenschaftler sämtliche Haushaltsroboter so umprogrammiert, daß sie an allen Ecken und Enden ein Feuerchen legen. Grund für diesen Sabotageakt ist, daß das Gebäude nicht weiter finanziert werden kann und deshalb geschlossen werden soll. Da aber die sich darin befindliche Technologie zu kostbar ist, um einfach zu Kohlendioxid und Ruß zu werden, muß der Superfeuerwehrmann und Lebensretter Rosco McQueen ran, um den Flammen Einhalt zu gebieten und die Leute zu befreien, die nicht den Weg zur nächsten Feuertreppe gefunden haben.


Grisu läßt grüßen


Dieser Roboter verwechselt Euch vermutlich mit einem Baseball

Thank you, Mr. McQueen...

Ihr stapft also nur mit einer Feueraxt und einem Wassertank samt Schlauch los, um die Roboter auszuschalten. Mit der Axt könnt Ihr den Robotern kräftig eins überziehen und außerdem einfache Holztüren einschlagen. Gelegentlich findet Ihr diverse Items, die Euch den hitzigen Job etwas ein-


In den Spints stecken feine Goodies

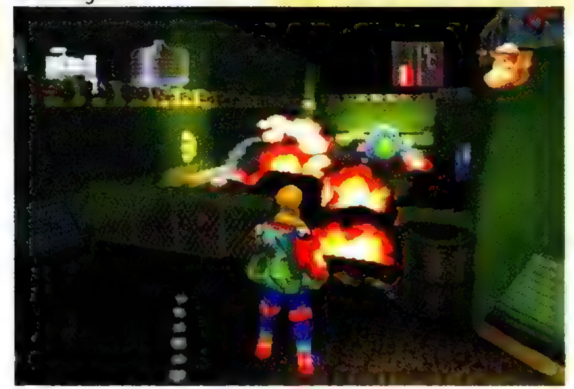

In stark verrauchten Räumen braucht Ihr eine Gasmaske




Bei Roscos Grafik-Engine geht es auch mal hoch hinaus


Ein kleiner Pyromane auf dem Weg zur Arbeit


Die Sicherungskästen müßt Ihr immer - wirklich immer - einschlagen

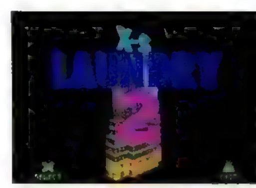

Nicht nur die Kisten, auch die Autos können abfackeln

facher machen: Superäxte (um Stahltüren zu öffnen), Wurfäxte, sowie mehrere Ausbaustufen für Euer C-Rohr. Kommt Ihr in einen neuen Raum, wuseln meist mehrere Roboter herum, die nichts Eiligeres zu tun haben, als mit Bomben die herumstehenden Kisten oder sogar Autos in Brand zu setzen. Es bietet sich also an, erstmal diese niedlichen Kerle zu eliminieren und dann das Feuer zu löschen. Ein kleines Thermometer zeigt Euch an, wie heiß es gerade ist. Ist die Spitze erreicht, fliegt das Gebäude in die Luft und Ihr wieder an den Anfang des Levels. Neben den Robotern machen Euch auch zischende Heißmangel-Maschinen, Rauchfelder und feuerspeiende Ofenrohre das Leben schwer. Nur gut, daß Ihr Euch mit gelegentlich herumliegenden Nahrungsmitteln wie Milch, Müsli oder Cola wieder stärken könnt. Mit Wasserflaschen füllt Ihr logischerweise Euren Tank wieder auf. Stoßt Ihr auf eine Person, die gerettet werden will, kommt Eure Begleiterin Rosa, die Droidin, ins Spiel. Mit raffinierter Technologie teleportiert sie die Leute einfach aus dem Gebäude raus.

Beam me up, Rosa!

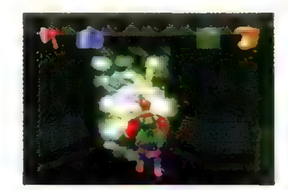
Rosco McQueen hat sicherlich eine tolle Spielidee. Als Feuerwehrmann Leute retten und einsam den Flammen entgegentreten gab es so bisher noch nicht. Um so ärgerlicher, daß die Motivation, die durch das Spielkonzept aufgebaut wird, leider viel zu schnell verloren geht. Der größte Kritikpunkt an Rosco McQueen ist schlicht und ergreifend, daß die Abwechslung fehlt. Level für Level das gleiche Spiel: Tür auf, Roboter erledigen, Feuer löschen, Extras sammeln weiter. Man muß kaum ein Rätsel lösen. Jeder Stromkasten, der an der Wand hängt, ist ein Schalter für irgendwas und muß somit betätigt, soll heißen eingeschlagen werden. Desweiteren läßt sich der Superheld nicht sonderlich genau steuern, was oftmals dazu führt, daß Ihr ins Leere haut oder was noch weit schlimmer ist, bei einer der Jump´n´Run-Einlagen schnell abstürzt. Richtig deprimierend ist dann noch, daß man nur ein „Leben" hat und somit jedesmal den Level neu beginnen muß. Dennoch ist nicht zu bestreiten, daß das Game auch seinen Reiz hat. Die witzige Grafik mit der genialen 3D-Engine ist durchaus sehenswert. Man sollte bei der Sprachauswahl unbedingt die englische der deutschen vorziehen, da letztere ungemein nervig ist, weil Rosco bei jedem Feuer aufschreit, als ob in seiner Unterhose auch was brennt. Nach einem langen Hin und Her und noch längerer Spielzeit haben wir uns zu einer 7er Wertung durchgerungen, obwohl sicherlich mehr drin gewesen wäre, wenn man noch ein paar nette Rätsel, interessantere Level und eine fairere Continue-Politik eingebaut hätte. Schade - der hervorragende erste Eindruck der Preview-Version konnte leider nicht in das fertige Spiel gerettet werden.


Wassertanks gegen die Flammen und Cola-Dosen für die Gesundheit


Ein Ort des Verbrechens - die Wäscherei des X-S Towers


Ihr schaut Rosco und seiner Freundin Rosa über die Schulter


Dieses Bild sieht man leider viel zu oft


Mal sehen, was sich hinter dieser Tür befindet - vielleicht ein Roboter?!?



in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	SCEE
Genre:	Feuerwehrsimulation	Entwickler:	SliperySnakeStudios
Spieler:	1	Testmuster:	SCEE
Level:	15+		
Besonderheiten:	Memory Card, Password	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	7

julian Ossent << Holger Gößmann

NHL 98



Diese Perspektive ist mehr als gewöhnungsbedürftig, eigentlich spielerisch unbrauchbar



Die 3D-Wirkung ist extrem gut, die Stadien wirken realistisch tief

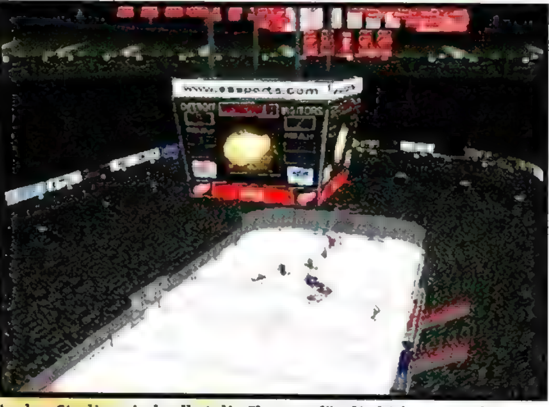
>Rand-Notiz

Ein Tip für die, die auf Easy auch nicht so recht vorankommen: Nehmt den Puck an der Mittellinie, lauft auf Höhe des Bully-Kreises links oder rechts genau auf dessen Mitte zu und zieht beim Erreichen des Mittelpunktes in die vom gegnerischen Goalie kurze Ecke. Holger schaffte so bei knapp 30 Schüssen unglaubliche 21 Treffer. Doch keine Angst, in höheren Schwierigkeitsgraden ist der Keeper hier sicherer.

Mit dem Editor könnt Ihr eigene Charaktere zusammenbasteln

Die Flut der verschiedenen NBA-Titel ist gerade erst verebbt, schon haben die Hersteller da eine neue amerikanische Breitensportart entdeckt, mit deren Vertretern jetzt der Markt überschwemmt wird. Eishockey-Spiele sind quasi so etwas wie eine Erfindung von Electronic Arts, das hier vorliegende NHL 98 ist der sage und schreibe sechste (!) Nachfolger des ursprünglich auf dem Mega Drive erschienenen NHL Hockey der Amerikaner. Da EA bis vor kurzer Zeit qualitativ leider nicht mehr den Erwartungen entsprach und die Führung in einigen Sparten an Konkurrenzprodukte abtreten mußte, war bei uns die Spannung natürlich groß, ob jetzt endlich wieder zu alter Form zurückgefunden werden konnte, schließlich fährt auch z. B. Acclaim mit dem in dieser Ausgabe getesteten NHL Breakaway 98 schwere Geschütze auf. NHL-Kenner werden sich auch beim neuesten Sproß schnell zurechtfinden. Ihr dürft zwischen den Genre-üblichen Modi wählen, Freundschaftsspiel, Playoff oder Saison, wobei Ihr Euch bei letzterem entscheiden müßt, wie oft Ihr gegen Eure Gegner antreten wollt, ein-, zwei oder dreimal. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades und der Anzahl der menschlichen Mitspieler begrüßt Euch der EA Sports-Kommentator in perfektem Oberbayerisch, danach stehen Eure fünf Hauptakteure bereits erwartungsvoll in der gefüllten Sportarena. Aus acht verschiedenen Perspektiven können die gepolsterten Puckakrobaten gesteuert werden, von denen wie immer maximal drei wirklich spielerischen Wert haben, die anderen dürften nur bei den Wiederholungen


Vor dem Bully herrscht knisternde Spannung, wer wird ihn für sich entscheiden?


In den Stadien sind selbst die Flaggen für die bisher erreichten Titel nachgebildet


Auf dem Stadionboden sieht man sowohl Logos als auch Produktwerbungen


Nach einem deftigen Zusammenstoß liegen zwei Spieler auf dem Eis





Die Spieler sind sehr detailliert dargestellt, die Animation ist ebenfalls klasse



Nach jedem Drittel erhält man eine umfangreiche Statistikeinblendung



Nach einem Tor versammelt sich das Team zum Jubeln



Ihr könnt jederzeit während eines Matches die taktische Einstellung ändern


Vor dem Spiel könnt Ihr die statistischen Werte der Teams miteinander vergleichen

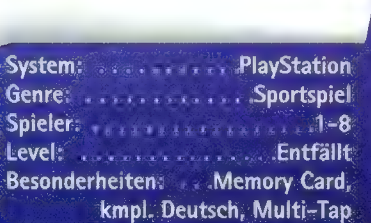

Auf der Tabelle könnt Ihr Eure derzeitige Plazierung ablesen

interessant sein. Die vier normalen Tasten sind mit Aktionen für die Spieler belegt, Paß, Schuß, Beschleunigung und gepflegtes Umsäbeln, wohingegen Ihr mit L2 die taktische Einstellung des Teams jederzeit verändern könnt. In dreimal fünf, zehn oder zwanzig Minuten solltet Ihr nun Eurem Gegner möglichst viele Schüsse in den benetzten Kasten knallen, in der Einstellung Easy sicherlich kaum ein Problem, doch mit jeder Stufe darüber wird der Goalie merklich besser, Sonntagsschüsse finden nur noch selten ihr Ziel. Nach jedem Match könnt Ihr auf die Memory Card abspeichern, was gerade im Season-Modus unabdingbar ist, wer will, darf auch mit dem mittlerweile selbstverständlichen Editor eigene Spieler kreieren und sie zu den echten NHL-Cracks mit in die Mannschaft stellen.

Electronic Arts ist zurück und besser denn je

Gott sei Dank! Die Krise scheint überwunden. Mit einem Paukenschlag meldet sich Electronic Arts am Sporthimmel zurück und erobert mühelos den Eishockey-Thron. Flüssige Animationen, feine Texturen und ein Stadionsound, daß es einem die Socken auszieht, schaffen eine fast perfekte Atmosphäre, man fühlt sich wirklich wie in der echten Halle. Spielerisch auch dem hervorragenden NHL Breakaway 98 eine Klasse voraus, entfaltet NHL 98 sein volles Potential beim Spielen mit mehreren menschlichen Mitstreitern. Die Pässe und Schüsse lassen sich äußerst präzise steuern, die toll ausführbaren One-Timer sind sicherlich die spektakulärsten der Videospielszene. Da stören auch die etwas peinlichen Stadionsprecher bzw. Kommentatoren nicht großartig, der EA Sports-Ansager mit dem tollen Dialekt (Ih Äh Spoads bräsendiert Ihnän ....) hat sogar einen gewissen Charme. Obwohl wir als waschechte Würzburger vielleicht da keine Witze reißen sollten. Zwar im Season-Mode der Konkurrenz von Acclaim unterlegen, ist NHL 98 derzeit eindeutig der beste Vertreter seiner Zunft und hat die begehrte 10 von 10 ganz klar verdient.

in:former



System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-8	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, kmpl. Deutsch, Multi-Tap	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



10 von 10

Grafik	8
Sound	10
Gameplay	10

Holger Gößmann << Stefan Hellert

Gradius Gaiden

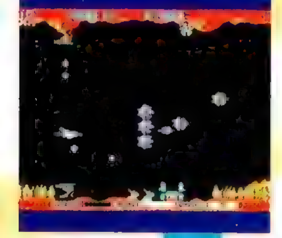


In den oberen Bildschirmzeilen ist man gegen den sechsten Endgegner in ziemlich sicheren Gefilden


Die Grafik ist sehr farbenfroh

>Rand-Notiz

1985 erschien Gradius auf den Arcade-Maschinen dieser Erde. Das sieben Level starke Machwerk kam später für NES und PC-Engine heraus. Aber auch für Saturn und PlayStation gab es die Originale in der Deluxe Pack-Edition. Dieser Screenshot des ersten Teils stammt von der Saturn-Version.





Der Laser der Valchion hinterläßt eine Energie-explosion

In den seligen Zeiten eines C-64 und eines Nintendo Entertainment Systems ließ ein Shooter die Herzen der Ballerfreaks höher schlagen. Gradius oder Nemesis (so der Spielhallentitel) revolutionierte 1985 die Shoot'em Ups. Jetzt brachte Konami in Japan den Gaiden-Update (vorher gab es schon Darius Gaiden) heraus. Am Prinzip des Horizontalshooters hat sich glücklicherweise nichts geändert. Mit einem von neuerdings vier Raumgleitern startet man spärlich bewaffnet in die Tiefen des Weltraums und wird von den ersten Gegnerwellen angegriffen. Schießt man eine solche Reihe komplett in die ewigen Jagdgründe, bleibt eine Energiekapsel zurück, die man für den eigenen Jäger in Extras umwandeln kann. Jedesmal wenn man eine weitere der wichtigen Extrakapseln eingesammelt hat, springt der Cursor in der Power Up-Leiste um ein Feld nach rechts. Die vier Schiffe Vic Viper, Lord British, Jade Knight und Valchion haben alle sechs Waffensysteme, die sich leicht unterscheiden. Drei Extras sind aber allen gemein: die Options (Beiboote), Speed Ups und Schutzschilde. Zum Glück kann man die Anordnung der Extras entgegen den Vorgängern verändern, so daß man sich seine eigene Power Up-Leiste kreieren kann. Am Ende jedes Levels wartet, wie gehabt, ein Endgegner.

Hier muß man versuchen, dem Laser des Endgegners und den Wänden auszuweichen

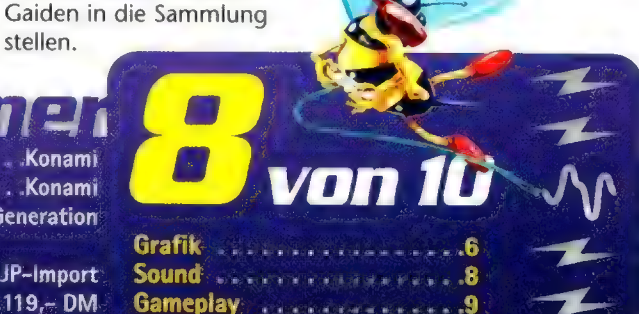
In manchen Stages kann man sogar auf zwei unterschiedliche Gegner treffen, je nachdem, welche Route man wählt.

Danke, Konami!

Endlich mal wieder ein richtig guter 2D-Shooter! So etwas haben die Ballerfans herbeigesehnt. Und wenn es sich dabei um ein Remix eines Klassikers handelt, der ausnahmsweise einmal nicht in den Sand gesetzt wurde, freut das den Oldiefan gleich doppelt. Konami hat mal wieder das exzellente Gameplay ausgepackt, das Gradius so ausgezeichnet hat. Millimetergenaue Aktionen gehen dem geübten Spieler sofort von der Hand und sind auch dringend vonnöten, denn schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist Gradius Gaiden fordernd, aber nicht unmöglich. Man muß wissen, wo und wie die Gegner kommen, seine Bewaffnung darauf einstellen (evtl. sogar das Raumschiff ändern) und sich zum rechtzeitigen Rösten der Bildschirmaliens an die richtige Stelle begeben. Kurzum, Gradius Gaiden hat alle Elemente eines vorzüglichen Ballerspiels. Puristen werden sich sicherlich über die etwas dünne Grafik echauffieren, doch auf dem Sektor der gezeichneten Grafiken gab es bisher kaum Besseres. Viel wichtiger ist vor allen Dingen, daß gegnerische Schüsse oder Objekte nicht in pompösen Grafikeffekten untergehen und somit die Spielbarkeit leidet. Und das tut sie bei Gradius Gaiden definitiv nicht. Kurzum: Wer mit 2D-Ballerspielen nur im Entferntesten etwas anfangen kann, muß sich Gradius Gaiden in die Sammlung stellen.

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Konami
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Konami
Spieler:	1–2	Testmuster:	Fun Generation
Level:	9		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	JP-Import
		Ca. Preis:	119,– DM


8 von 10

Grafik ... 6
Sound ... 8
Gameplay ... 9

Actua Golf 2



Die Übersichtskarte rechts oben kann auch ausgeblendet werden


Hier erwartet Euch der Lohn für Eure Mühen

So sicher, wie es jährlich weihnachtet, ostert oder regnet, bekommt jedes mehr oder weniger erfolgreiche Game ein Sequel.

Mit dieser Tradition will natürlich auch Gremlin Interactive nicht brechen und schickt Actua Golf 2 auf den Rasen. Den Golfern unter Euch werden 6 verschiedene Kurse geboten. Zählt man den „Interactive Variety Golf Course" dazu, sind es sogar 7. Für Abwechslung und Kurzweil ist also bestens gesorgt. Habt Ihr Euch für einen der 8 Spielmodi entschieden, Euren Polygongolfer hübsch eingekleidet, die Schläger sortiert und einen Kurs gewählt, könnt Ihr auch schon Schwung holen. Wie zu Großmutters Zeiten wird auch hier mit der Drei-Tastenkombination 'Schlag starten, Schwungkraft bestimmen und Ball treffen' gespielt. Der Butterweiche 3D-Flug wird aufwendig aus wechselnden Kameraperspektiven dargestellt. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Löchern sind diesmal erfreulich kurz ausgefallen. Vor jedem Abschlag garantiert die frei wählbare Kameraeinstellung optimale Übersicht auf das Gelände.

Vier lieben Dich

Bis zu 4 Spieler können wahlweise feinsten Oxfordrasen betreten, unter heißer Wüstensonne schwitzen oder in schattigen Waldgegenden einen kühlen Kopf bewahren. Jetzt gibt`s was auf die Ohren, hat man sich bei Gremlin wohl gedacht und spendierte jeder Umgebung die passende Geräuschkulisse. Kommentiert wird der Spielverlauf, im Gegensatz zum Vorgänger, in englischer Sprache. Dies jedoch treffend und meist erheiternd. Mit einem menschlichen Kontrahenten den Rasen zu pflügen, bringt mehr Fun als gegen den CPU-Gegner. Der Spaßfaktor steigt prozentual mit der Anzahl der Spieler. Bis hierhin paßt alles wie der Ball ins Loch, doch da muß er erst mal rein. Punktgenaues Treffen des Balles sowie präzises Ausführen der Schlagstärke sind Grundvoraussetzungen zum Füllen des kreisrunden Glücks. Könnt Ihr die Windstärke bei den meisten Spielmodi noch selbst einstellen, ist diese Option ab der Amateur Tour ausgeschaltet. Wird´s dann „Breezy", schlägt Euer Rundstück ungeahnte Flugbahnen ein. Dem jedoch entgegenzuwirken, gestaltet sich durch den turboschnellen Rückschwung und der mikrobisch kleinen „Snapline", äußerst schwierig. Das Putten erweist sich oft als Geduldsspiel, da selbst auf ebener Fläche, die durch einen Pfeil dargestellte Distanz zum Loch nicht ausreicht, den Ball zu versenken. Auch das Gitternetz auf dem „Green" gibt kaum Aufschluß über die Geländebeschaffenheit. Hier hätte Gremlin aus den Fehlern des ersten Teils lernen müssen. Trotzdem, 108 Löcher die es zu füllen gilt, lebendiger Spielverlauf durch die vielen Kameraschwenks und 3D-Grafik sowie Alex Hay und Peter Allis als Livekommentatoren garantieren Euch spannende Stunden, besonders unter Freunden.



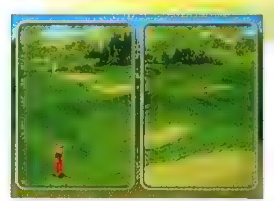
Das Rotieren der Kamera um die eigene Spielfigur gibt Euch freie Sicht beim Putten

>Rand-Notiz

Üben, üben und nochmals üben! Bevor Ihr Euch an die Amateur Tour heranwagt, empfiehlt es sich, den Umgang mit der Schlagsteuerung genau zu studieren. Besonders die unterschiedlichen Schwunggeschwindigkeiten der einzelnen Schlagarten gilt es, im Traum zu beherrschen.


Gleich gibts einen Birdy


Aus dieser Situation ist es nicht einfach den Ball zu spielen

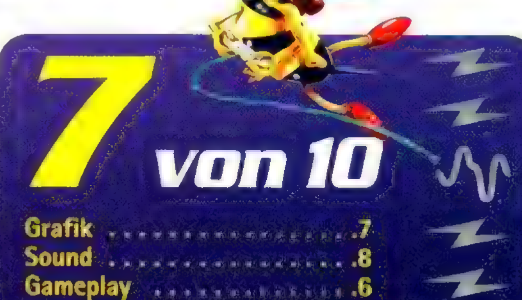

Hier eine Wiederholung im Splitscreen-Modus


Saftiges Grün und plätschernde Bäche verwöhnen Euer Spielerauge

in:former

System:	PlayStation
Genre:	Golfsimulation
Spieler:	1–4
Level:	6 Kurse
Besonderheiten:	Memory Card

Hersteller:	Softgold
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,– DM



7 von 10

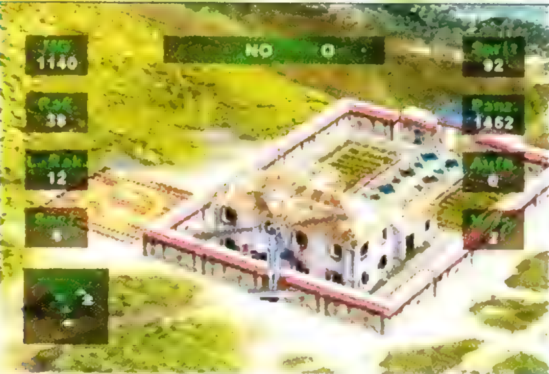
Grafik	7
Sound	8
Gameplay	6



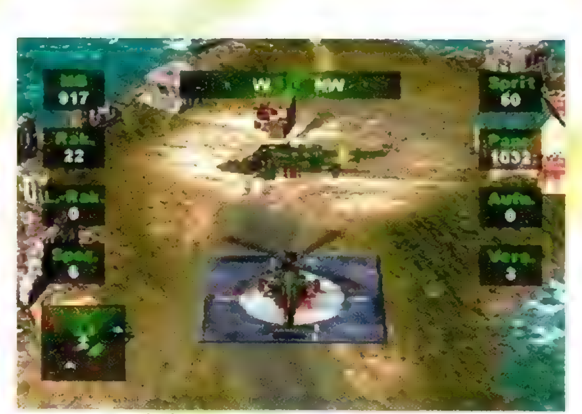
Nuclear Strike

>Rand-Notiz

Der Nachschub ist manchmal in Gebäuden oder Fahrzeugen versteckt. Vorsicht bei deren Zerstörung, kaputte Waffen nützen Euch nichts. Beim Angriff auf gegnerische Einheiten ist eine Frontal-Offensive sicherlich die ungeschickteste Methode. In den einzelnen Gebieten gibt es versteckte Extras zu entdecken, achtet auf die eingestreuten Hinweise zu deren Aufenhaltsort und Gebrauch.



Crashs bescheidene Hütte



Der Super Apache hat einen technischen Defekt, daher muß man in einen Huey umsteigen



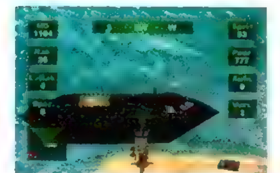
Najas Nachschub wird von uns organisiert



Kaum zu glauben, aber der Radar links unten ist von unschätzbarem Wert



Das abgefilmte Wasser wurde auch noch leicht animiert



Der aus Soviet Strike bekannte Agent Nick Arnold stirbt gleich zu Beginn



Die altbekannte Karte enthält alle wichtigen Informationen zu den einzelnen Missionen

Der Inbegriff des Bösen hat einen neuen Namen, LeMonde. Nein, nicht die französische Tageszeitung ist gemeint, sondern ein fiktiver Colonel. Als ehemaliger KGB- und CIA-Geheimagent überzieht er das (ebenfalls nicht reale) südostasiatische Land Indocine mit einer Welle des Terrors. Nur das Strike-Team kann dem ein Ende bereiten, genauer gesagt ein(e) einzelne(r): DU! Electronic Arts hat sich nicht lumpen lassen und jede Menge neue Features integriert, die das altbekannte Strike-Design aufwerten (sollen). Neben dem Super Apache dürfen jetzt noch weitere 12 Fahr- und Flugzeuge befehligt werden. Man steigt z.B. in ein Hovercraft oder einen Harrier Jump Jet um, die Kontrollen bleiben dabei weitestgehend die gleichen. In den späteren Leveln darf man Bodentruppen in verschiedene Gebiete schicken, um dort Spezialaufträge ausführen zu lassen. Der Kompaß am oberen Bildschirmrand verfügt jetzt über einen Pfeil, der jeweils die Richtung zum nächsten Einsatzort weist.

Außerdem wurde ins HUD ein Radar der näheren Umgebung integriert, sämtliche Videosequenzen lassen sich auch wiederholt abspielen, und es gibt (endlich!) einen Anfängerschwierigkeitsgrad, der auch dem Rookie eine Chance läßt. Ansonsten bleibt alles beim alten: in riesigen Regionen werden sogenannte Campaigns, also eine ganze Reihe von Einzelmissionen, erledigt. Sie beinhalten in der Regel die Zerstörung strategisch wichtiger Feindeinrichtungen, wie Radarstationen oder Flugplätze, aber auch die Bergung eigener Agenten oder die Unterstützung einheimischer Guerilla-Krieger.

Wir wurden erhört!

Kaum zu glauben, aber der (neuerdings anwählbare) Einfach-Level läßt Nuclear Strike auch für breitere Käuferschichten zu einem „schaffbaren" Produkt werden. Die erste Kampagne bietet hervorragende Möglichkeiten zur Einarbeitung in die kriegerische Materie. Ebenfalls sehr gut gelungen ist der Radar, der seit diesem Strike das HUD schmückt. Die Übersicht in der näheren Umgebung stellt kein Problem mehr dar. Bei den älteren Teilen kam es manchmal vor, daß man beschossen wurde und nicht sofort orten konnte, woher; daß solche Spielspaß zerstörenden Szenen entschärft wurden, ist EA hoch anzurechnen. Die Grafik wurde gegenüber Soviet Strike vor allem in Hinsicht auf ein flüssigeres Scrolling verbessert, der Sound und die FMV-Sequenzen sind auf demselben (hohen) Niveau. Was mich nach wie vor nervt, ist die Tatsache, daß während einer Kampagne nicht gespeichert werden kann, d.h., gerade in den höheren Leveln führt nur die mehrmalige Wiederholung zum Erfolg, im ersten Anlauf ist kein Blumentopf zu gewinnen.



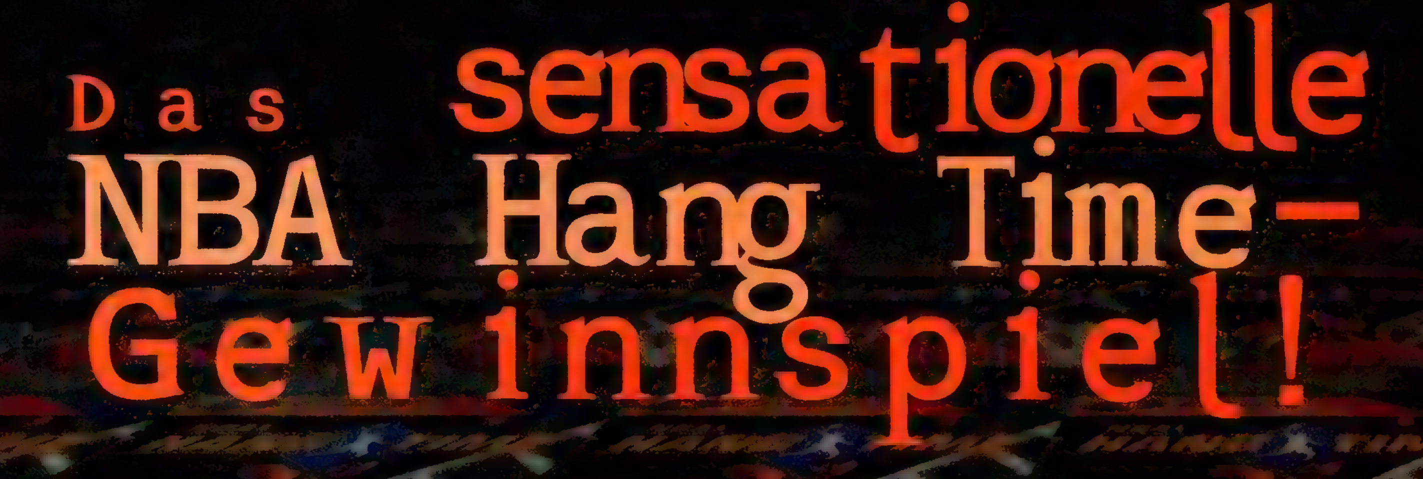
in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	6		
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,– DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8





GT Interactive und Fun Generation präsentieren, anläßlich des Deutschlandstarts für PSX und PC, das einzig wahre NBA Hangtime Gewinnspiel. Große Männer werfen große Bälle in kleine, aber dafür auch hohe Körbe, während fanatisch schreiende Fans in der Halle oder am Bildschirm kollektiv kollapieren. Die NBA ist die bekannteste und beste Basketball-Liga der Welt. Dem zollen GT Interactive und Fun Generation Respekt und bringen ein paar wirklich begehrenswerte Preise unters Volk. Jedoch solltet Ihr auch für fünf Pfennig Basketballwissen mit Euch herumtragen. Falls nicht, wählt die Bonus-Frage und gewinnt eins von fünf Fun Generation-Shirts als Trostpreis.

1. Preis: handsignierter Basketball
von Shaq O'Neil + NBA Hangtime (PSX)
(Wert ca. 500,- DM)
2. Preis: Dreamteam-Figuren-Set mit 10 Figuren
(USA im Olympia-Trikot) + Spiel
(Wert ca. 450,- DM)
3. Preis: Abgespecktes Set mit 5 Figuren + Spiel
(Wert ca. 275,- DM)
4-7.: 1 Box NBA-Upperdeck Trading Cards (Wert ca. 150,-)
8-10.: Hoops-box 97/98 (Trading Cards) (Wert ca. 100,- DM)
[illegible]
[illegible]
[illegible]
(Wert ca. 15,- DM)

1. **Frage: Wer hat die letzte NBA-Endspiel bestritten und wer hat gewonnen?**
2. **Frage: Welche Sportart außer Basketball übte Michael Jordan zeitweilig aus?**
3. **Frage: Welche Nummer trägt Michael Jordan?**

Trostpreisfrage: Wieviele Körbe muß ein Basketballer mindestens werfen, um insgesamt zehn Punkte zu machen?

Schickt die richtigen Antworten an:
Fun Generation
Stichwort: „Abhängen"
Max-Planck Str. 13
97204 Höchberg

Der Einsendeschluß ist der 5.11.1997
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

GT Interactive
Expect the unexpected:

Götz Schmiedehausen << Holger Gößmann

Coolboarders 2 - Killing Session

>Rand-Notiz

Wählt zu Anfang einen Allround-Fahrer mit einem Allround-Brett. Cindy und das schnellste Allround-Board sind eine sehr gute Kombination. Bevor Ihr Euch an den Championship-Wettbewerb macht, um an den genialen Superfahrer Boss zu kommen, solltet Ihr das Springen sehr gut trainieren. Denn nur eine gute Sprungvornote führt auch zu einem guten Startplatz im Coolboarders-Feld.



Dies fehlte beim ersten Teil, die Gegner

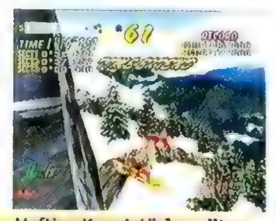


Eine geglückte Landung ist der Schlüssel zu hohen Punktzahlen



Der alternative Slalom durch den Wald

Was auch immer die Motivation für intelligente Menschen sein dürfte, sich mit einem Brett unter den Füßen von einem steilen und zudem verschneiten Berghang zu stürzen, es muß wohl Spaß machen. Das Snowboardspiel Coolboarders, das Anfang 1997 erschien, war ein eher ungelenker Versuch, die Faszination des Snowboardens am Bildschirm nachvollziehbar zu machen. Die Fortsetzung hingegen hinterließ einen besseren Eindruck. Zwar dreht sich erneut alles um das Abbügeln von gefährlichen Pisten und das Ausführen völlig abgedrehter Luftstunts, doch die Aufbereitung geriet deutlich gelungener. Anfangs stehen Euch vier von acht Boardpiloten zur Auswahl, mit wachsendem Erfolg kommen weitere vier hinzu. Ebenso verhält es sich mit den alpinen Sportgeräten. Danach könnt Ihr zwischen einem reinen Kunstsprungwettbewerb, dem Half Pipe-Contest, den diversen Free-Rides sowie der Coolboarders Championsship auswählen.



Heftige Kunststücke sollte man sich beim Rennen verkneifen

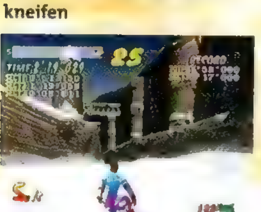
Rotieren, bis der Arzt kommt

Anfangen sollte man bei der Sprungdisziplin. Hier kann man drei Schanzen nutzen, die zwischen harmlos und anspruchsvoll variieren. Eine Wertung besteht aus zwei Durchgängen, deren Ausführung von der Jury in den Bereichen Technik, Schwierigkeit des Tricks, Ausführung, Drehungen in der Luft und Landung beurteilt wird. Dazu kommen Grabs und andere kleine Kunststücke, die eingestreut werden.

Je mehr Punkte man beim Springen holt, desto besser der Startplatz beim Rennen im Championship Modus. Exzellente Fahrer ohne Sprungakrobatik werden ihre Stärke nur schlecht ausspielen können, wenn sie permanent mit fünfzehn bis zwanzig Sekunden Abstand zum Feld auf die Piste gehen müssen.

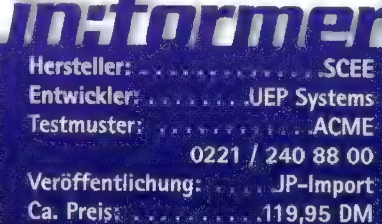
Die Strecken sind gegenüber dem ersten Teil weitaus durchdachter aufgebaut und beinhalten kaum unfaire Stellen. Das Geschwindigkeitsgefühl bei der Abfahrt kommt hervorragend rüber, die Egoperspektive ist ausschließlich den Cracks vorbehalten. Nettigkeiten wie Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, Ghost Driver beim Time Trail, Boards zum Selbstdesignen und abgefahrene Alternative Rock-Musik mit Schrubfaktor 9-10 sind Zugaben, die das Spielvergnügen abrunden. Schlecht hingegen sind die langen Ladezeiten, die Unmöglichkeit, ein verkorkstes Spiel schnell abzubrechen, und die etwas pixelige Grafik. Trotzdem ein Spiel, das man gesehen haben sollte.



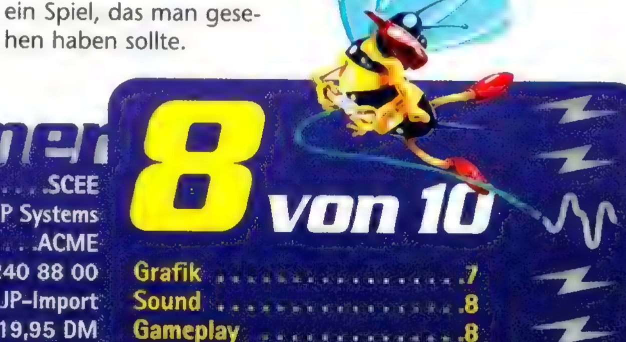


Es gibt zwar keine Pisten in Griechenland, doch das soll uns bei Coolboarders nicht stören





System:	PlayStation	Hersteller:	SCEE
Genre:	Snowboard-Racer	Entwickler:	UEP Systems
Spieler:	1-2	Testmuster:	ACME 0221 / 240 88 00
Level:	12 (+) Kurse	Veröffentlichung:	JP-Import
Besonderheiten:	Memory Card, Link-Option	Ca. Preis:	119,95 DM



8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	8

Holger Gößmann << Stefan Hellert

Sokoban Basic

>Rand-Notiz

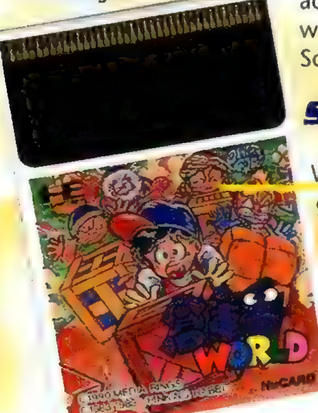
Bei Sokoban gibt es einige Grundregeln, die zu beachten sind. Schiebt man eine Kiste an eine Wand, so kann man sie nur noch auf dieser Bahn hin- und herbewegen. Schiebt man eine Kiste in eine Ecke, ist sie nicht mehr zu bewegen. Gleiches gilt, wenn man vier oder mehr Kisten zu einem Rechteck formt.





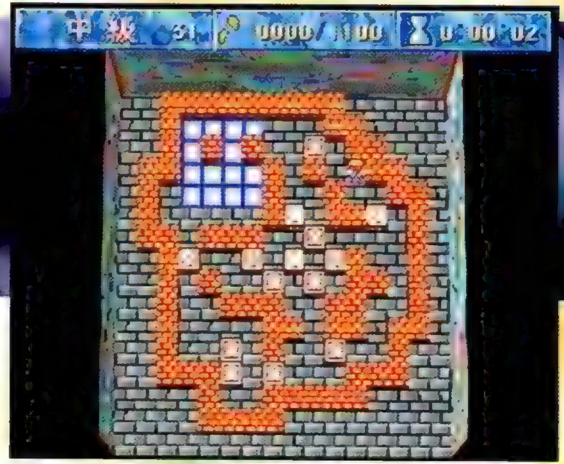
Vorher - nacher: Ziel ist es alle Kisten auf die Markierungen zu stellen

Das gute alte Sokoban für die PC-Engine





Die Zahlen in der Mitte der Kopfleiste geben die maximale und aktuelle Schrittzahl an



Mit zunehmender Levelzahl werden die Rätsel komplizierter



Die Perspektive ist frei verstellbar

Ein Aufschrei des Jubels ging durch die Räume der Redaktion, als bekannt wurde, daß Sokoban endlich auch auf der PlayStation erscheinen würde, - jenes edle Teil, das uns zu seligen C-64 Zeiten, aber auch auf der PC-Engine zu mehr Denkaktionen bringen konnte als jeder Mathelehrer dieser Erde. Die Hintergrundgeschichte und das Gameplay von Sokoban sind schnell erzählt. Als Ferienjob hat ein kleiner japanischer Junge in einem riesigen Lager angeheuert. Von seinem Boß bekommt er die Aufgabe, das Lager neu zu ordnen und die scheinbar planlos aufgestellten Kisten an fest definierte Punkte zu bringen. So weit, so gut, nur ist das Lager leider verflixt eng, und unser japanisches Kid kann immer nur eine Kiste schieben. Die Betonung liegt dabei auf Schieben, denn ziehen kann der Kleine die Holzbehälter nicht. Ziel ist es nun, alle Kisten auf die markierten Punkte zu stellen, um den Level verlassen zu können. Insgesamt wollen acht Bereiche mit je 40 Leveln gelöst werden, wobei man Bestzeiten und die minimal benötigten Schritte auf Memory Card abspeichern kann.

Schön war die Zeit

Gleich vorweg sei gesagt, daß mir Sokoban World auf der PC-Engine weitaus mehr Spaß gemacht hat als das Pendant von Itochu. Denn die Japaner haben eine Sache eindeutig in den Sand gesetzt: das Schrittlimit! Es ist, mit Verlaub gesagt, eine Frechheit, dem Spieler vorzuschreiben, wie lange er im Level herumwuseln darf. Denn bei den höheren Leveln von Sokoban kommt es schon mal vor, daß man sich im Ganggewirre nicht unbedingt den idealen Weg sucht und dann trotz geistiger Höchstleistung den Level nicht schafft, weil man zuviel gelaufen ist. Ein weiterer Kritikpunkt ist der Sound, der allenfalls Jaulorgien des häuslichen Dackels auslöst, anstatt für geeignete Stimmung zu sorgen. Trotzdem ist und bleibt Sokoban eines der besten Denkspiele aller Zeiten und gehört auf jeden Fall in die Sammlung eines jeden Puzzlefanatikers. An die geniale Engine-Fassung kommt das Game allerdings nicht heran.

Nach einem gelösten Rätsel wird die benötigte Zeit eingeblendet



in:former

System:	PlayStation
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1
Level:	320
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Itochu
Entwickler:	Itochu
Testmuster:	ACME 0221 / 2408800
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	89,- DM



8 von 10

Grafik	5
Sound	2
Gameplay	8



Ogre Battle


Zaubersprüche treffen die gesamte gegnerische Party



Nur vier prinzipielle Angriffsziele stehen zur Auswahl


Mit Hilfe der Tarrotkarten kann man mächtige Zauber herbeirufen

Die Ur-Version von Ogre Battle kam 1993 für das Super Nintendo heraus. Das Spiel versuchte, einen Mittelweg zwischen Strategie und Rollenspiel zu gehen. Zwischen Freunden und Gegnern des Games klaffte eine große Lücke. Nun bringt Atlus in den Staaten das Game in einer limitierten Edition heraus.

Vor 24 Jahren wurde das Imperium Zenobia geformt. Der Weise Rashidi brachte seinen früheren Freund Gran Zenobia um die Ecke und schloß sich mit Endora zusammen, um gegen vier Königreiche Krieg zu führen. In nur einem Jahr unterjochten sie den gesamten Kontinent. Wie üblich war die Herrschaft des Imperiums von purer Gewalt getragen. Anhänger der alten Königreiche wurden gnadenlos gejagt und bei Sharom zusammengetrieben. Mit dem letzten Aufgebot übernimmt der Spieler die Kontrolle über das Schicksal der loyalen Ritter. Seine Charaktereigenschaften werden zunächst durch ein Frage-/Antwortspiel sowie einem Zug aus dem Kartendeck des Tarots bestimmt. Die Aufgabe der Armee ist es, die Städte nach und nach dem imperischen Joch zu entziehen. Erreicht man eine Stadt, so erklingt der Befreiungsjubel, und der Spieler darf sich eine weitere Karte vom Deck nehmen. Diese sind als Zaubersprüche im Kampf einsetzbar. Sobald man auf der Karte auf eine gegnerische Einheit trifft, wird in die isometrische Kampfgrafik übergeblendet, wo die Charaktere ziemlich selbständig handeln. Man kann sich nur zwischen Best, Strong, Leader und Weak als Angriffsziel entscheiden und ist ansonsten zum Zuschauen verdammt.

Zuviel des Guten

Genau hier scheiden sich die Geister: für die einen ist es Strategie in purer Form, für die anderen einfach nur knochentrockener Stoff mit viel zu vielen Werten, die zu beachten sind. Zum Beispiel ist es sehr schwierig, den Reputations-Meter, der die Beliebtheit der Rebellionsarmee bei der Bevölkerung wiedergibt, in den Griff zu bekommen, und auch die Promotions sind nicht immer ganz eindeutig. Trotzdem macht es einen Heidenspaß, die selbst zusammengestellten Truppen über die Karte marschieren zu lassen. Eingefleischten Rollenspielfans wird allerdings eine feinere Kampfsteuerung abgehen. Ebenso wird sie die Tatsache stören, daß eine Schlacht nach einiger Zeit abgebrochen wird und man sich nur wenig später wieder mit der selben Truppe anlegen darf. Dabei sind Grafik und Sound bestenfalls erträglich. Nichtsdestotrotz bleibt Ogre Battle ein sehr interessanter Titel für Freunde (und ich meine hartgesottene Freunde) des Strategie-RPGs und ist auf jeden Fall einen Blick wert.

>Rand-Notiz

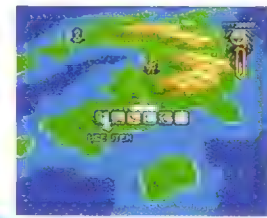
Das Wichtigste ist die Verteidigung der eigenen Basis. Deshalb solltet Ihr unbedingt zwei bis drei Einheiten um die Basis aufstellen, um unangenehme Besucher zunächst zurückschlagen zu können. Falls die feindliche Übermacht zu groß wird, könnt Ihr dann weitere Einheiten hinzuziehen.



Mit Hilfe eines Extras wird aus einem Sorcerer ein Lich


Im Optionsmenü kann man sich alle Einheiten ansehen




Die SNES-Version

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Atlus
Genre:	Echtzeit-Strategie/RPG	Entwickler:	Atlus
Spieler:	1	Testmuster:	OIT
Level:	25		0711 / 222 910 30
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	US-Import
		Ca. Preis:	139,– DM

8 von 10 — IMPORT

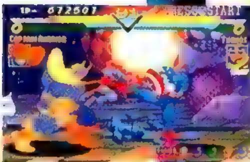
Grafik	5
Sound	5
Gameplay	8

Philipp Noack « Stefan Hellert

Marvel Super Heroes

>Rand-Notiz

Der einsteigerfreundlichste Charakter ist mit Sicherheit Captain America. Seine Special Moves sind direkt von Ryu übernommen, und damit auch seine wesentlichen Kampftechniken. Springende Angreifer wehrt Ihr mit einem „Dragon Punch" ab, ansonsten haltet Ihr den Gegner mit Feuerbällen auf Distanz.


Der Endgegner Thanos hat einen mächtigen Punch


Gegen dieses Timing hat Dr. Doom keine Chance


Thanos stiehlt zunächst alle Edelsteine


Solange die kleine Leiste links unten nicht leer ist, verfügt C. America über eine spezielle Rüstung



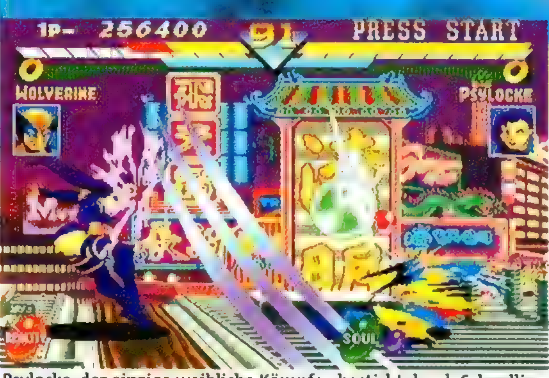
Für diese superkurzen Combos gibt es unzählige Varianten

Es gibt einfach Dinge im Leben eines Videospielredakteurs, auf die er sich verlassen kann. Dinge wie die Deadline am Ende jeden Monats oder der Absturz des Bildermacs genau in dem Moment, in dem der letzte Endgegner besonders schön seinen Geist aufgibt, oder ... die Tatsache, daß Capcom bestimmt mal wieder ein 2D-Beat'em Up aus dem eigenen Arcade-Lineup umsetzen würde.

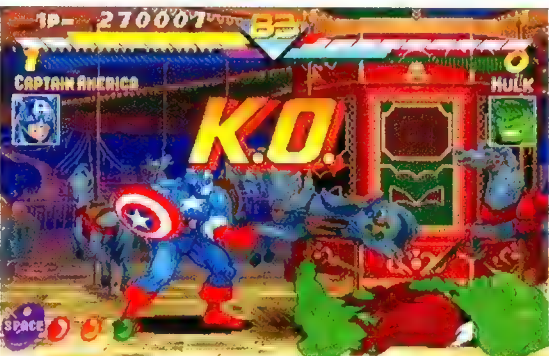
Diesmal hat man sich Marvel Super Heroes herausgepickt, doch das nächste Street Fighter kommt bestimmt! Zehn der beliebtesten Marvel-Charaktere, wie Hulk, Psylocke, Wolverine oder Juggernaut, stehen im Mittelpunkt des Prügelturniers. Am anderen Ende des Wettkampfes warten schließlich Dr. Doom und Thanos darauf, die Galaxis aus ihren finsteren Klauen gerissen zu bekommen. Wie gewohnt hat Capcom das Joypad mit der altbewährten dreistufigen Schlag- und Trittintesität belegt. Die meisten Special Moves kennen wir ebenfalls: Fireball, Hurricane Kick und Dragon Punch bestimmen das Repertoire dominanter denn je. Die vielfältigen anderen Kampftechniken, wie der Counter oder die Wurfattacken, kommen gnadenlos zum Einsatz, ebenso wie die mittlerweile zum Standard degenerierte Powerleiste. Combos lassen sich leichter als jemals zuvor durch geschickte Kombination bestimmter Tasten verwirklichen. Das spezielle Marvel-Bonbon bilden jedoch sechs verschiedenfarbige Edelsteine, die den Helden Superkräfte (Speed Up, Super Armor, Life Recover, etc.) bescheren.

Spielbarkeit als oberstes Gebot

Ich finde es einfach beeindruckend, wie Capcom weiterhin unbeirrt am Konzept des 2D-Prüglers festhält. Und mit Recht! Es ist bis dato noch keinem gelungen, die spielerische Mannigfaltigkeit dieses, man sollte eigentlich annehmen zum Aussterben verdammten Genres auf die dritte Dimension zu übertragen. Schon



Psylocke, der einzige weibliche Kämpfer, besticht durch Schnelligkeit und Charme



Hulk ist groß und schwer und ... zu langsam

nach wenigen Augenblicken beginnt auch bei Marvel Super Heroes die unnerreichte Capcom-Spielbarkeit durchzuscheinen und alles andere zu überstrahlen. Da muß die Grafik, obwohl die Hintergründe wurderschön gezeichnet und die Figuren tadellos animiert wurden (mit RAM-Modul), nicht mit den neuesten Polygonfightern à la Last Bronx mithalten können. Sie dient ja ausschließlich als Mittel zum Gameplay-Zweck. Es gibt für einen Zweikampf-Fan keinen schöneren Moment als den, in dem sich alle Varianten seines Angriffs intuitiv ineinanderfügen und beim Gegner eine vernichtende Schlagserie hinterlassen. Jetzt ergibt sich natürlich die Frage, warum wir trotz der gerade genannten Qualitäten Marvel Super Heroes dennoch eine niedrigere Wertung als dem in der letzten Ausgabe getesteten Street Fighter Ex Plus Alpha zubilligen. Nun, ich vermute, das ist der Tribut, den wir dem Zeitgeist zu zollen haben.

in:former



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	12
Besonderheiten:	Backup RAM, RAM-Modul

Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	OIT 0711 / 222 910 50
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	99,– DM



8 von 10

Grafik	7
Sound	5
Gameplay	9



Philipp Noack << Holger Gößmann

Last Bronx




Der Skater Tommy ist ein Meister mit dem Bo



Frauen können so gemein sein...

>Rand-Notiz

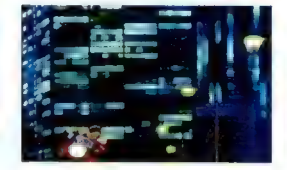
Beginnt am besten mit Yusaku, er hat ein paar vernichtende Schlagkombinationen drauf und ist überhaupt ziemlich flink. Darauf kommt es bei Last Bronx auch wesentlich mehr an als z.B. bei Virtua Fighter, die Schnelligkeit und das richtige Timing sind entscheidender als große taktische Überlegungen.

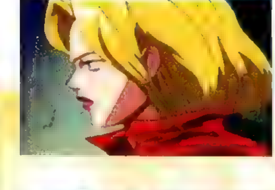
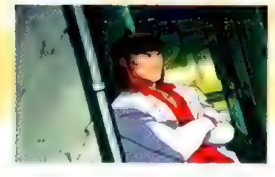


Bei diesem Schriftzug läßt sich ein breites Grinsen nur schwer unterdrücken



Yusaku gehört zu den anfängerfreundlichen Kämpfern





In Europa und in den Vereinigten Staaten konnte Last Bronx nicht aus dem Schatten von Virtua Fighter heraustreten, in Japan schon. Grund genug für Segas Vorzeige-R&D-Truppe AM3 (Sega Rally) das Beat'em Up so nah am Automaten wie möglich umzusetzen.

Eine anspruchsvolle Aufgabe, bedenkt man die programmiertechnische Herausforderung, die der Saturn gerade im 3D-Bereich darstellt. Wie bei allen Umsetzungen für den Heimbereich hat man das Programm um zahlreiche Varianten neben dem klassischen Arcade-Modus erweitert. Eine spezielle, natürlich feindselig angehauchte Beziehung zwischen jeweils zwei der zehn Recken wird im Saturn-Modus aufgebaut. Der letzte Gegnern ist dann entsprechend eben diese Person; es wird kurz „diskutiert", nur um sich dann doch stilecht in die Fresse zu hauen. Nach der finalen Auseinandersetzung folgt eine kurze Anime-Sequenz, die die Geschichte der beiden Streithammel ein wenig weiter spinnt. Time Attack wurde für die Hektiker unter Euch konzipiert. Es geht darum, die Kontrahenten so schnell wie möglich in die Horizontale zu befördern. Ebenfalls aus vielen anderen Beat'em Ups bekannt sein dürfte der Survival-Modus, mit einer einzigen Lebensleiste müssen möglichst viele Fighter ausgeschaltet werden. Wer nicht solo vor seinem Saturn sitzt (oder liegt), wird sich den Vs.-Modus genauer ansehen: traditionelle Zweikampf-Action mit Charakter-Wechsel nach jedem Gefecht. Abgerundet wird das Hauptmenü durch die Optionen. Hier läßt sich so ziemlich alles verstellen, was einen mehr oder weniger direkten Einfluß auf das Spiel hat: Anzahl der Runden, Schwierigkeitsgrad,



Das Zeitlimit läßt sich in den Optionen „dehnen"



Die Schatten sind nicht besonders sorgfältig programmiert worden

Stärke der beiden Spielern, SFX, Musik (Mono/Stereo), etc. Hat man sich für einen der Modi und die richtige Figur entschieden, wartet der erste Kampf




Einer von beiden wird sich gleich fürchterlich weh tun


Es ist möglich, den Gegner zu malträtieren, wenn er schon am Boden liegt


Zaimoku wendet gerade den Darth Vader-Move an (allerdings ohne die Macht zu benutzen)


Der Nachzieh-Effekt kann nicht mit Soul Blade konkurrieren (dafür aber die Framerate!)



Sie sieht eigentlich nicht besonders K.o. aus, oder?

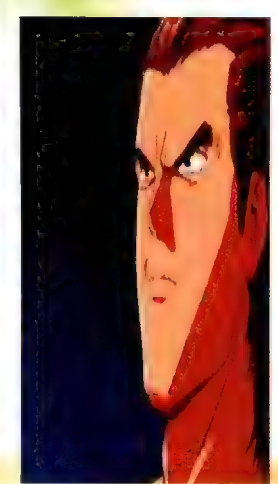

Jeder Fighter beherrscht mindestens eine Attacke direkt am Körper des Gegners

in einer der zehn Arenen. Guard, Punch und Kick bilden, wie bei allen Sega-Prügelspielen, die Grundlage für alle Moves in Last Bronx. Kombiniert man sie miteinander oder mit den Richtungstasten, erhält man weitere Kampftechniken.

Schnell sind die ersten Combos herausgefunden (im Stile vom P-P-P oder P-K oder P-P-K) und die vielfältigen anderen Bewegungsmöglichkeiten stehen zur Erforschung an. So läßt sich z.B. der begrenzende Zaun besteigen oder ein am Boden liegender Gegner weiter malträtieren.

Technik-Highlight

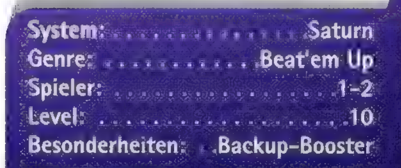
Mit 60 fps (allerdings nur NTSC) bewegen sich die Kämpfer, aus rein technischer Sicht, doppelt so geschmeidig wie die Jungs aus Soul Blade. Zusätzlich hat AM3 die hohe Auflösung gewählt, -man wollte ja nicht hinter Virtua Fighter Kids zurückstehen. Optisch kann man AM3 sicherlich keine Vorwürfe machen, akustisch schon eher, obwohl sich ihre Samples besser als die meisten auf dem Saturn anhören. Für europäische Ohren klingt mancher Japano-Pop einfach zu sehr nach debil vor sich hin dudelnder Fahrstuhlmusik. Last Bronx spielt sich flotter als die AM2-Produkte, was nicht uneingeschränkt zu Jubelschreien führt. Es fehlt mir ein wenig die taktische Komponente, also z.B. bestimmte Manöver, die durch andere geschickt ausgekontert werden können. Wer gern zwischendurch ein Beat'em Up einlegt und für eine halbe Stunde gut unterhalten sein will, liegt hier goldrichtig. Die große Langzeitmotivation will bei mir aber nicht aufkommen, daran sind auch die mageren elf Fighter (Redeye mitgezählt) schuld.













in:former

System: Saturn
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 10
Besonderheiten: Backup-Booster

Hersteller: Sega
Entwickler: AM3
Testmuster: Sega

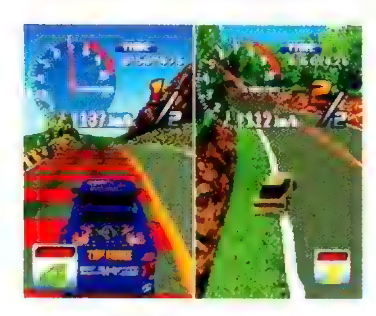
Veröffentlichung: 23. Oktober
Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik: 9
Sound: 6
Gameplay: 8



POWERSLIDE (PSX)



Rennspiele stehen nach wie vor hoch im Kurs, deswegen wohl die Entscheidung der eher kleinen Software-Schmiede Atlus, das in Japan unter dem Titel Drifting Max erschienene Spiel bei uns unter dem Namen Powerslide zu veröffentlichen. Fünf Strecken, die von Anfang an in beide Richtungen gefahren werden können, nachts wie tags, und 21 verschiedene Fahrzeuge mit unterschiedlichsten Tuning-Möglichkeiten stehen zur Auswahl. Besonderes Merkmal aller Kutschen, ist die Unfähigkeit gerade auf der Strecke zu bleiben; die Driftfähigkeiten der einzelnen Boliden wurden doch etwas großzügig übertrieben, ohne jedoch dabei den Spielspaß zu stören, im Gegenteil. Gegenüber der US-Version, dort unter dem Namen Peak Performance erschienen, wurde die Geschwindigkeit drastisch reduziert, der Speed der Autos auf den kurvigen Strecken kommt nicht mehr so gut rüber wie noch bei den Originalen. Fans von Rennspielen werden dennoch auf ihre Kosten kommen, denn auf Grund der vielen kleinen Details vor allem entlang der Strecke bietet Powerslide nicht nur spielerisch eine Menge, sondern auch etwas fürs Auge.

Hersteller: ....Atlus
Preis: ....99,- DM
Test: ....FG 4/97

Rating: 8

BUSHIDO BLADE (PSX)



Squaresoft, sonst eher durch Rollenspiele zu einer wahrhaft festen Größe im Videospielgeschäft geworden, veröffentlichte bereits vor geraumer Zeit mit Tobal No.1 einen für diese Firma eher unüblichen Titel aus dem Prügelspiel-Genre. Mit Bushido Blade geht Square erneut „fremd", denn auch hier handelt es sich um eine Klopperei der edlen Sorte. Aus sechs verschiedenen Kämpfern und acht unterschiedlichen Waffen lassen sich verdammt viele Fighter-Kombinationen zusammenstellen, ähnliche Vielfalt bietet kaum ein anderes Spiel des Genres. Bevor man sich an den eigentlichen Story-Modus heranwagt, sollte man einige Runden im Trainingsraum absolvieren, denn im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten gibt es bei Bushido Blade keine Energieleiste, sondern bereits ein gezielter Schlag auf Kopf oder Bauch des Gegners kann den Kampf zu einem sofortigen Ende führen.

Problematisch bei Squares zweitem Prügelspiel ist vor allem die Überladung mit Neuerungen, hier hat man sich wohl etwas zu viel vorgenommen. Doch Freaks des Genres können hier einen herausfordernden Titel erwerben.

Hersteller: .....SquareSoft
Preis: ....99,- DM
Test: ....FG 6/97

Rating: 7

HERCULES (PSX)



Lange Zeit bescherte uns Disney mit keiner weiteren Umsetzung ihrer in letzter Zeit weniger erfolgreichen Kino-Zeichentrickabenteuer. Doch obwohl auch Hercules, der neueste Streich der Amerikaner, die Kinokassen nicht sonderlich laut klingeln ließ, schien dieser Titel doch am besten für ein weiteres Jump´n Run geeignet. Insgesamt zehn verschiedene 2D- und 3D-Level müssen von Protagonist Hercules durchquert werden, um Rache für seine schwer verletzte Freundin Megara zu nehmen, und Hades, den Gott der Unterwelt, zurück in sein Reich zu schicken. Hierzu stehen Euch außer der Sprungtaste noch einige genretypische Extras wie Powerdrinks und Spezialwaffen zur Verfügung, damit der Held die Runden heil übersteht. Opulent mit schönen Grafiken und Originalsongs aus dem bei uns demnächst erscheinenden Film ausgestattet, ist Hercules für Jump´n Run-Fans schon fast ein Muß und für alle anderen zumindest einen Blick wert, da das Comic-Image des Leinwand-Vorbilds wirklich hervorragend eingefangen wurde. Disney-typisch halt.

Hersteller: ....Virgin
Preis: ....99,- DM
Test: ....FG 9/97

Rating: 9

BLASTCORPS (N64)



Wie die Werbung von Nintendo es bereits bestens einfängt: Ein völliges neues Spielgenre wurde mit Blastcorps erfunden, vergleichbare Titel gibt es eigentlich nicht. Hauptziel des Spiels ist es, einen außer Kontrolle geratenen Atomtransporter aufzuhalten, indem man die Gebäude, die in seinem Weg stehen, mit über 15 verschiedenen Fahrzeugen einreißt, da sich sonst die explosive Ladung des LKWs schlagartig entzünden würde. Weiterhin treten in den über 60 verschiedenen Leveln öfter Runden auf, in dem Ihr ein Auto oder Gefährt Eurer Wahl möglichst schnell um einen abgesteckten Parcours bringen müßt. Als Belohnung winken neue Fahrzeuge oder versteckte Abschnitte. Um das Spiel siegreich zu beenden, müssen weiterhin sechs Wissenschaftler gefunden werden, die sich teilweise äußerst gemein versteckt halten. Ähnlich wie bei Donkey Kong Country 1-3 gibt es Prozentangaben, die den Fortschrittsgrad bei jedem Level anzeigen, nur bei 100 Prozent ist der geneigte Spieler wirklich zufrieden. Blastcorps ist ein absolutes Muß für jeden Nintendo 64-Besitzer, innovativer geht es kaum noch!

Hersteller: ......Nintendo
Preis: ....119,- DM
Test: ....FG 6/97

Rating: 10



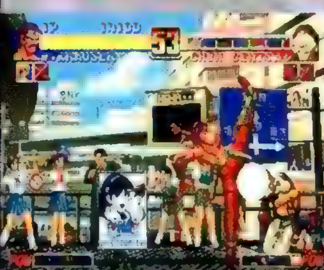
King of Fighters 96

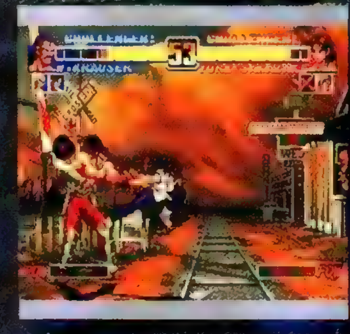
SNK

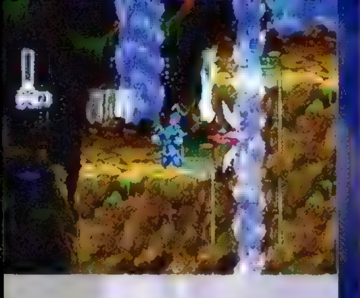
Zum dritten Mal treffen sich die bekanntermaßen zweidimensionalen King of Fighters-Recken zum fröhlichen Schlagabtausch. Siebenundzwanzig verschiedene Charaktere, die allesamt mit einem umfangreichen Repertoire an Special Moves gesegnet sind, können ausgewählt werden. Gespielt wird entweder im Team Battle, wobei man sich drei Kämpfer auswählt und gegen andere Dreierteams antritt. Für Neo Geo-Fans ist die Grafik absolut o.k., der Sound geht auch in Ordnung. Nur die Ladezeiten nerven etwas.

Prädikat: Spielbar





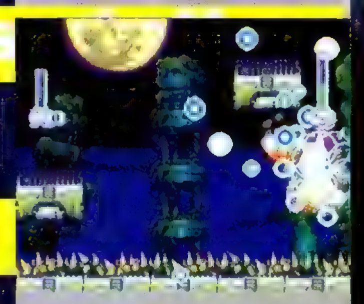




Rockman X4

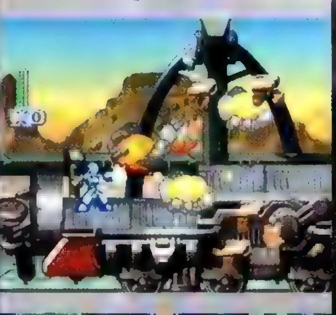
Capcom

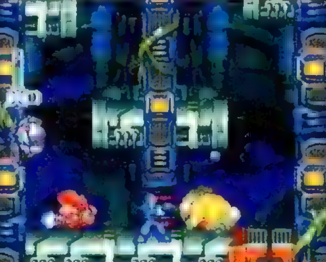
Der bei uns als Mega Man bekannte Capcom-Kämpfer muß erneut ran in einem, wie immer unglaublich schweren Jump'n Shoot-Abenteuer. Seit den NES-Anfängen hat sich haarsträubend wenig an der Optik geändert. 2D-Runden mit abstrakten architektonischen Best of-"Bauten der nächsten fünf Jahrhunderte"



wechseln sich mit Zwischen- und Endgegnern ab, die jedesmal grotesker aussehen. Dies könnte übrigens ein Standardtext sein, der auf jedes Rockman-Abenteuer paßt. Soll heißen, wer Mega Man liebt, wer ihn immer noch sehen kann oder einfach keine Lust hat, ein anderes Spiel zu erlernen, kann zugreifen. Alle anderen brauchen es wirklich nicht zu kaufen, denn, sein wir doch mal ehrlich, ich möchte den kleinen blauen Wicht schon lange in die Tonne treten. Trotz der 10th Anniversary-Plakette auf der Packung.

Prädikat: Spielbar

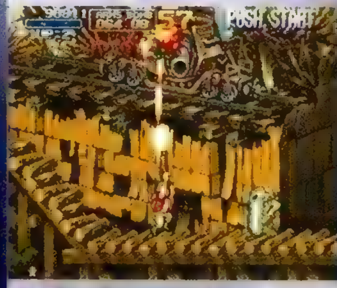






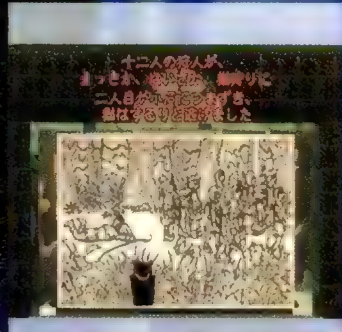
Metal Slug
SNK

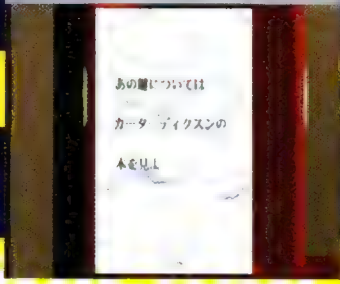
Eines der originellsten Jump'n Shoots für das Neo Geo, das es gibt -obwohl nun für PlayStation (P.S. Es gab eh bloß noch Cyber Lip aus diesem Genre, und das war auch gut!). Allein oder zu zweit hüpft Ihr als ein gnadenloser Söldner durch sechs unterschiedliche Level und metzelt alles nieder, was Euch vor die Flinte kommt. Nebenbei könnt Ihr ein paar Gefangene befreien und müßt Euch natürlich diverser Mittel- und Endgegner erwehren. Kurze Ladezeiten stören den Spielfluß kaum, die PSX-Version ist allerdings farbärmer als das Original.
Prädikat: Spielbar

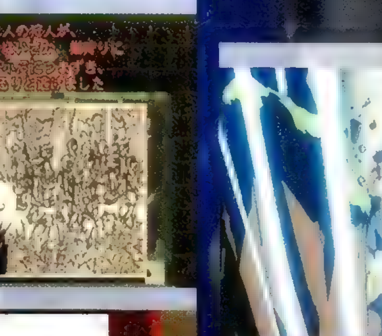












Cat The Ripper
Tonkinhouse

Cat The Ripper ist ein mordendes Katzenvieh, das nach dem „Zehn kleine Negerlein"-Prinzip irgendwelche Leute brutal umbringt, da wahrscheinlich Killererreger im Whiskas waren. Was auch immer in diesem volljapanischen Point & Klick-Adventure abgeht, wir wissen es nicht und wollen es ehrlich gesagt auch gar nicht wissen. Die Grafik ist schlecht, der Sound (welcher Sound?) ist nicht vorhanden und das Spiel für unsereiner nicht genießbar.
Prädikat: Unspielbar



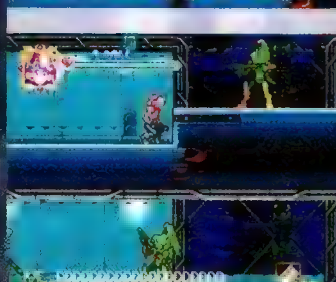


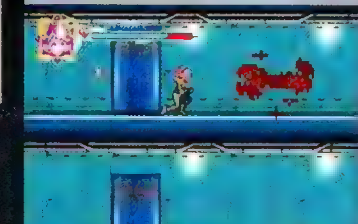


Gran Doll
Emotion Digital Soft.

Ein belangloses Jump'n Run-Mädel aus Japan möchte gerne die weibliche Ausgabe von Mega Man sein, und das ist auch schon das Beste, was man über dieses Spiel sagen kann. Man hüpft durch verschiedene Level, die ab und an von Anime-Sequenzen unterbrochen werden. Monster und Mutanten stellen sich in den zweidimensionalen Weg. Um die Level zu beenden, braucht man diverse Key Cards, und Abgründe überwindet Ihr mit einer Castlevania-artigen Peitsche. Mehr kann man eigentlich nicht sagen, außer das man dieses Game wirklich nicht braucht.
Prädikat: Spielbar



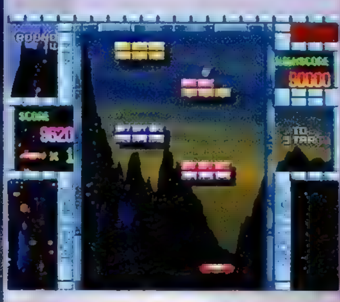






Arkanoid Returns
Taito

Kennt Ihr Breakout? Dann kennt Ihr auch Arkanoid. Am unteren Bildschirm befindet sich ein fahrbarer Metallschlitten, von dem ein Ball nach oben wegspringen soll, um diverse Farbbriketts abzuräumen. Aus manchen dieser Platten springen Extras wie Schuß, Multi- oder Feuerball, Padverlängerung etc. heraus, die das ansonsten stereotype Geflimmere auflockern sollen. Es ist ein Edit-Modus vorhanden, mit dem man eigene Spielfelder kreieren kann. Sogar ein Zwei-Spieler-Modus ist enthalten. Für Freaks ein echtes Suchtteil, mit Namco-Paddles oder neGcon ein echter Spaß.
Prädikat: Spielbar



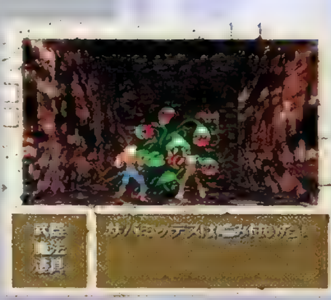






Alle Testmuster von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00
http: // www.acme.netcologne.de







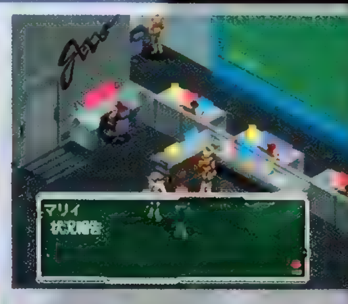
Boundary Gate

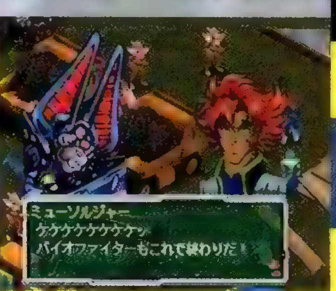
NEC

Mit diesem Titel erwirbt man ein klassisches Japano-Rollenspiel mit einer mittelmäßigen 3D-Grafikengine. In der Rolle eines Leibwächters einer Prinzessin findet Ihr Euch schnell auf einem konventionellen „Zieh durchs Land und metzle Monster und erlebe Abenteuer"-Trip wieder. In den Städten rüstet Ihr Euch mit Waffen auf und zieht in düstere Dungeons. Die Kämpfe sind auch als Nicht-Japaner zu bestehen, die Story jedoch bleibt komplett auf der Strecke.

Prädikat: Bedingt spielbar







Megaseed

Banpresto

Unsere Freunde aus Nippon hegen in vielen Animefilmen einen dieser von Minderwertigkeitskomplexen ausgelösten Heldenträume. Ein heranwachsender Teenager wird von Alienmonstern verkloppt und bekommt von einem Zwergenwesen Superkräfte verliehen. Freunde des rundenweise zu ziehenden Strategiespiels werden sich relativ schnell mit diesem Game anfreunden können, obwohl die Sprachbarriere natürlich keine Rückschlüsse auf Storydetails zuläßt. Trotzdem für die ganz harten Strategiespieler einen Blick wert, da die Menüführung relativ einfach gehalten ist.

Prädikat: Bedingt spielbar



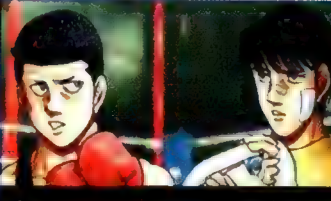
The Fighting
Kodansha



Warum nicht einmal die andere Seite beim Kampfsport einnehmen und als Boxmanager auftreten? Ihr entdeckt Boxtalente, trainiert diese bis zur Kampfreife und schaut dann genüßlich zu, wie sich die Doofmänner gegenseitig die Fresse zu Brei schlagen. So ein Spaß! Uns hat das Spiel in etwa so gut gefallen wie ein Schlag ans Kinn oder ein Tritt in die Weichteile. Dazu kommt noch die höchst mittelmäßige Grafik und das nach wie vor nicht vorhandene Verständnis für die lustigen japanischen Schriftzeichen.

Prädikat: Unspielbar





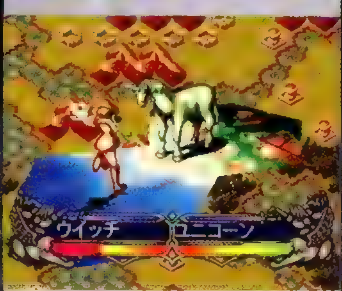
Master of Monsters
Toshiba EMI



Wer sich an selige Mega Drive-Zeiten erinnert, dem wird dieser Titel vielleicht noch ein Begriff sein. Als Herrscher über die verschiedensten Arten von Monstern versucht Ihr Euch gegen die Konkurrenz durchzusetzen. MoM ist ein typisches Hexfeldstrategiespiel. Ihr hetzt Eure Monster gegen die lästige Konkurrenz, um diese von der aktuellen Landkarte zu fegen. Gegenüber dem Original hat sich die Grafik nur geringfügig geändert. Geduldige sollten unbedingt auf die US-Version warten, denn erst mit einer übersetzten Variante läßt sich das volle Potential des Spiels ausschöpfen.

Prädikat: Bedingt spielbar







Monster Farm
Tecmo

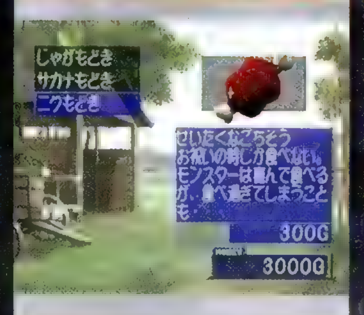


Im Zuge der Tamagotchisierung der uns bekannten Welt, eine Entwicklung, die mit Sicherheit von zynischen Aliens gestartet wurde, kommt nun Monster Farm. Obwohl man das komplexe Programm rund um die Aufzucht eines Kampfmonsters nicht auf eine Stufe mit den Nerveiern stellen kann. Nachdem Ihr das Wesen auf Eurer Farm gepflegt und gehegt habt, laßt Ihr es gegen die Brut eines Freundes (via Memory Card) oder des Computers antreten. Ein sehr eigenwilliges aber originelles Spielvergnügen, das übrigens als Monster Rancher in den USA veröffentlicht werden wird.

Prädikat: Bedingt spielbar





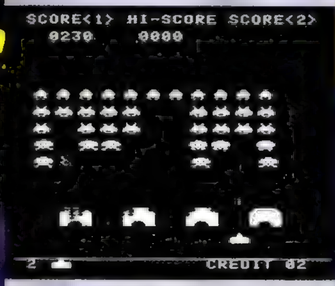


Space Invaders
Taito



Juhuuh, endlich wieder ein Space Invaders. Das habe ich echt gebraucht nach all diesen hochaufgelösten Shootern und Sci Fi-Simulationen. Stumpf vor sich hin rödelnde Reihen aus mit Blocksatz zusammengewürfelter Alienraumschiffe, die von einem kleinen Panzer im Kothaufen-Design mit Strichen bombadiert werden. Mensch, da schmeiß ich doch mein Wing Commander 4 weg, wenn ich sowas für 130,- DM haben kann. Da ruf' ich doch gleich mal meinen Importhändler an. Bestimmt hatten die viel Arbeit bei Taito, um diese Granate zu programmieren.

Prädikat: Spielbar



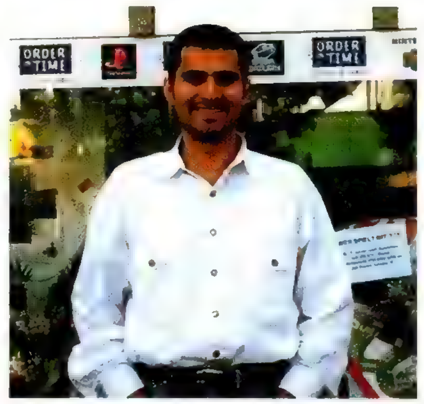




Das Videospiel vor der Jahrtausendwende
Teil 3.1: Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

Quo Vadis, Videospielszene?

Videospielen entwickelt sich in Deutschland zum neukulturellen Phänomen. Auch der letzte Zweifler mußte mittlerweile einsehen, daß das Bild der verrauchten Spelunken mit Videospielautomaten in der Ecke neben dem Tresen nichts mit der realen Videospielszene gemein hat. Ebensowenig die Vorstellung von debil grinsenden Grundschülern, die ihre Freizeit mit stumpsinnigen Ballerorgien vor dem Fernseher abreißen und sich so zu potentiellen Sozialhilfeempfängern vorprägen. Eigentlich konnte man schon immer alle Altersschichten am Automaten und heute vor PlayStation, Nintendo 64 oder Saturn finden. Doch was wurde und wird gespielt? Wir haben die Leute befragt, die eigentlich wissen müßten, was in den Jahren der Nintendo Sega-Auseinandersetzungen, der 32-Bit-Alleinherrschaft bis heute über den Ladentisch in die deutschen Wohnzimmer verkauft wurde. Wir wollen weniger darauf eingehen, was einzelne Spielerstimmen über ihre Videospiel-Karrieren zu sagen haben, als vielmehr feststellen, mit welchen Genres bei uns Erfolge zu verzeichnen sind. In der nächsten Ausgabe findet Ihr den zweiten Teil dieses Kapitels, das Euch bis zu den Ursprüngen der Videospiele führen wird.



Tolga Kaydul

Order In Time hat seinen Stammsitz in Stuttgart. Die Firma gehört zu den größten Versandgeschäften für Video- und Computerspiele in Deutschland. Kürzlich eröffnete Tolga Kaydul und sein Team ein riesiges Ladengeschäft mit 300 qm Verkaufsfläche in der Stuttgarter Innenstadt.

Tolga Kaydul - Order In Time

Fun Generation: Welche Genres wurden innerhalb der SNES/ Mega Drive-Zeit vorwiegend von den Spielern bei Dir gekauft?

Tolga Kaydul: In der guten alten Zeit standen bei uns vor allem Sportspiele im Vordergrund, da damals noch die hervorragende Spielbarkeit (z.B. der EA-Titel) die Grafik eigentlich zweitrangig machte. Bei Grafik-Fetischisten waren vor allem Jump'n Runs sehr gefragt, da die Möglichkeiten mancher 2D-Engines bereits sehr beeindruckend waren und die jetzt schon etwas fossil anmutende Hardware sehr gut ausnutzten.

FG: Welche Genres verkaufen sich zur Zeit für PlayStation, Saturn und N64 am besten?

TK: Ganz klar Action-Adventures à la Tomb Raider oder Resident Evil. Diese Teile laufen auch langfristig (noch 1 Jahr nach der Veröffentlichung) konstant gut und erleben nach dem anstehenden Release der jeweiligen Nachfolger sogar einen regelrechten Relaunch. In diesem Genre machen sich vor allem die Vorteile der Next Generation-Konsolen bemerkbar, die mit aufwendigen Grafiken und sattem Sound protzen können. Allerdings macht sich auch wie in manch anderen Genres bei B-Titeln die Konzentration auf Grafik-Bombast statt Originalität bemerkbar. Immer gehen natürlich Rennspiele auf allen Plattformen, die durch die starke Hardware-Performance nicht nur optisch und akustisch, sondern auch von der Spielbarkeit her einen großen Fortschritt darstellen. Unterstützt wird der Erfolg dieser beiden Genres vor allem auch durch massive Werbeunterstützung der Hersteller. Bei N64-Software ist leider noch keine bevorzugte Genrebildung erkennbar, da einfach noch nicht ausreichend Software vorhanden ist.

FG: Hat sich das Durchschnittsalter der Videospieler in den letzten fünf Jahren krass in eine Richtung verschoben?

TK: Auf jeden Fall. Besonders durch PlayStation und Saturn werden immer mehr ältere Käuferschichten erschlossen. Das liegt sicherlich einmal daran, daß immer mehr Games gerade mit ihrem Inhalt und Anspruch eine mehr erwachsene Klientel ansprechen. Außerdem sind die Zocker auch mitgewachsen und „entwickeln" sich eben weiter. Ein weiterer wichtiger Punkt ist auch die mit Next Generation neu aufgekommene Imagebildung: Videospiele sind cool und nicht nur Kinderspielzeug.

FG: Inwiefern hat sich Dein persönlicher Geschmack im Laufe der Zeit verändert? Welches waren Deine Lieblingsgenres, und welche sind es heute?

TK: Früher war ich mehr der Shoot'em Up-Freak. Doch mit zunehmendem Alter und spielerischer Reife genießt man doch lieber mal ein hübsches Adventure. Ballern ist einfach nicht das ganze Leben, und außerdem wird im Adventure-Bereich einfach mehr Abwechslung geboten.

***FG:** Wie ist die All Time Verkaufs-Top Ten von Order in Time für PlayStation, N64, Saturn, SNES, Mega Drive?*

PSX
1. Resident Evil
2. Tomb Raider
3. Formel 1
4. Tekken 2
5. Ridge Racer

Saturn
1. Resident Evil
2. Tomb Raider
3. Sega Rally
4. World Wide Soccer
5. Virtua Fighter 2

Nintendo 64
1. Turok
2. ISS 64
3. Super Mario 64
4. Mario Kart 64
5. Wave Race

SNES
1. Secret of Mana
2. Donkey Kong 1-3
3. ISS Deluxe
4. Yoshi's Island
5. Zelda

Mega Drive
1. Virtua Racing
2. FIFA div.
3. NBA Live
4. Micro Machines
5. NHL-Serie

***FG:** Für welches Spiel hattest Du die meisten Vorbestellungen (16-Bit-Zeit u. 32-/64-Bit-Zeit)?*

TK:
16-Bit: ....Virtua Racing
32-Bit: ....Formel 1 (96er Edition)
64-Bit: ....Turok



Jörg Brockmeier

(Jörg Brockmeier ist langjähriger Mitarbeiter bei Dynatex und Videospielfreak der ersten Stunde. Er ist seit Jahren in dem semiprofessionellen Fanzine Gamefront als Redakteur tätig. Die Firma Dynatex hat sich weitestgehend aus dem Versandhandel zurückgezogen und fungiert derzeit ausschließlich als Großhändler.)

Jörg Brockmeier, Dynatex

***Fun Generation:** Mit dem NES und dem Master System wurde der für undenkbar geglaubte Niedergang der Home Computer wie C64 oder ZX Spectrum eingeläutet. Wo, glaubst Du, sind die Gründe zu suchen, daß viele Spieler plötzlich wieder Modul-gestützte Videospielsysteme bevorzugten, die nichts anderes konnten, als diese Spiele darzustellen?*

Jörg Brockmeier: Meiner Meinung nach lag es größtenteils an der einfachen Plug & Play-Handhabung der Konsolen. Außerdem erfreuten sich damals wie heute Arcade-Umsetzungen großer Beliebtheit, und auf dem Master System bzw. NES waren die Umsetzungen viel besser als auf den 8-Bit-Computern. Die Grafiken kamen dem damaligen Automatenstandard schon recht nahe. Ich schätze, das war eines der Hauptargumente.

***FG:** Sind die Computerfreaks, die in den achtziger Jahren auf Amiga oder Atari ST Textadventure und Strategiespiele verschlungen haben, heute der harte Kern der PC-Spieler, weil ihnen die actionlastigen Konsolenspiele zu banal sind, oder denkst Du, daß hier eine gewisse Weltoffenheit herrscht?*

JB: Hmmm, danke für die Frage...Nein, mal im Ernst...Ich schätze, daß sich diese Gruppen aufgeteilt haben und sowohl die Konsolenspieler als auch die PC User sich somit gegenseitig akzeptieren.

***FG:** Welche Genres wurden und werden in Deutschland bevorzugt von den Besitzern der Videospielkonsolen gekauft?*

JB: Was immer hoch im Kurs steht bei den Endkunden sind drei verschiedene Genres:
1. 3D- Beat'em Up, also Spiele wie Tekken 2, Tobal, Fighters Megamix. 2D-Beat'em Ups sind heutzutage fast nicht mehr an den Mann bzw. die Frau zu bringen, zumindest bei uns.
2. Rennspiele wie Formel 1, Rage Racer, Mario Kart 64.
3. Adventure RPG, bspw. Suikoden, Vandal Hearts, Shining the Holy Ark.

Aber pauschalisieren kann man es trotzdem nicht. Gekauft werden die Spiele, die in der Fachpresse durchschnittlich gute Wertungen erzielten.

***FG:** Hast Du in Deiner aktiven Versandzeit die Erfahrung gemacht, daß die Kunden vorwiegend nach dem Urteil der Fachpresse kaufen oder sich von klangvollen Namen (Batman, Star Wars, NBA, etc.) zum Blindkauf verleiten lassen.*

JB: Zu SNES und Mega Drive-Zeiten wurde mit Lizenzspielen ziemlich viel Umsatz gemacht, und viele der Kunden kauften die Spiele unter dem Motto „guter Film = gutes Spiel" (möchte hier aber keine Beispiele nennen). Es gab zu viele üble Umsetzungen. Aber heute sind die Kunden nicht mehr so leicht zu überzeugen, 100 DM für ein meist schlechtes Spiel auszugeben. Das es auch gute Umsetzungen gibt, hat EA mit Lost World bewiesen.

***FG:** Inwiefern hat sich Dein persönlicher Geschmack im Laufe der Zeit verändert? Welches waren Deine Lieblingsgenres, und welche sind es heute?*

JB: Mein Geschmack hat sich eigentlich von Anfang bis heute nicht geändert. Ich liebe das Shoot'em Up-Genre, in dem ich viele Favoriten habe und wunderbar abschalten kann. Momentane Favoriten sind Thunderforce V, Raystorm, Aleste, UN Squadron, Dragon Saber usw... sind wohl zu viele um alle zu nennen. Was ich auch gerne mag, sind RPGs und Adventures wie Final Fantasy oder auch alte Sachen wie die Phantasy Star-Serie. Leider finde ich meist nicht die Zeit, um alle zu beenden. Grundsätzlich bin ich offen für jedes Spiel, solange es gut gemacht ist und Spaß bringt. Selbst an ollen Kamellen wie Donkey Kong oder Bank Panik kann ich mich stundenlang aufhalten. Mir kommt es auf den Spielspaß an, nicht auf die Grafik.

Theo Kranz

Theo Kranz gehört zu den ersten Videospiel-Versandhändlern in Deutschland. Er betreibt Ladenlokale in Würzburg und Passau, sowie einen Versandhandel. 1996 bekam er den Titel Video- und Computerspiel-Versandhändler 1996 verliehen, der von Konami auf der Spielwarenmesse vergeben wurde.

Theo Kranz, Theo Kranz Versand

***Fun Generation:** Inwiefern hat sich Dein persönlicher Geschmack im Laufe der Zeit verändert? Welches waren Deine Lieblingsgenres, und welche sind es heute?*

Theo Kranz: Im Grunde genommen nur wenig. Nach wie vor spiele ich am liebsten Sportspiele. Gleich danach kommen Spiele wie Bust A Move 2, weiterhin liebe ich Rollen- und Strategiespiele, aber auch gute Jump'n Runs. Im Vergleich zu früher habe ich jedoch nur noch wenig Zeit, solche Spiele durchzuspielen.

***FG:** Wie ist die All Time Verkaufs-Top 5 vom Theo Kranz Versand für PlayStation, N64, Saturn, SNES, Mega Drive?*

TK: Diese Angaben sind keine numerierten Charts. Dies sind jeweils die fünf bestverkauftesten ohne Reihenfolge:

PSX: Formel 1, Tomb Raider, Tekken-Serie, Resident Evil, wipEout-Serie
Saturn: Sega Rally, Tomb Raider, Virtua Fighter 2, Soviet Strike, Alien Trilogy
SNES: Street Fighter-Serie, Zelda, Donkey Kong-Serie, Mario Kart, Super Mario-Serie
Mega Drive: Sonic-Serie, Shining Force-Serie, Landstalker, FIFA Soccer-Serie, NHL Hockey-Serie
NES: Mega Man-Serie, Zelda-Serie, Super Mario-Serie, Castlevania-Serie, Tennis
Game Boy: Tetris, Zelda, Super Mario Land-Serie, Mega Man-Serie, Schlümpfe-Serie

***FG:** Für welches Spiel hattest Du die meisten Vorbestellungen (16-Bit-Zeit u. 32-/64-Bit-Zeit)?*

TK: Landstalker (Mega Drive) und Donkey Kong Country (Super Nintendo). Command & Conquer für alle Formate und Formel 1 für PlayStation.

***FG:** Anfangs kosteten Videospiele zwischen 99,- und 159,- DM. Heute werden außer für N64-Importmodule kaum noch mehr als 89,- bis 99,- DM ausgegeben. Verleitet dies die Spieler, quantitativ mehr Spiele zu kaufen?*

TK: Ob deshalb wesentlich mehr Spiele vom einzelnen Spieler gekauft werden, weiß ich nicht. Der niedrigere Preis hat aber mit Sicherheit dazu beigetragen, einen Massenmarkt zu erschließen. Bei Preisen von 159,- und 169,- DM, die heute ja auch noch im Markt sind, stellt sich der Kunde dreimal die Frage, ob er das Produkt noch kaufen soll. Ich glaube, der Kunde ist, vor allem was die Qualität der Spiel angeht, wesentlich kritischer geworden. Toptitel erreichen gigantische Stückzahlen und B-Tizel sind fast gar nicht mehr gefragt.

***FG:** Schon zu SNES-Zeiten war das Prinzip des Bundles sehr beliebt. Ein Spiel wurde mit einer Konsole im Set verkauft, dafür war der Preis etwas angehoben gegenüber der Grundversion. Hast Du die Erfahrung gemacht, daß Kunden bei einer Masse Einzelartikel kauffreudiger sind, oder geben sie einem Komplettset eher den Vorzug?*

TK: Das kommt darauf an. Es gibt Kunden, die gerne ein Bundle kaufen. Wichtig ist allerdings, daß das Set gut ist und der Markt danach verlangt, etwa eins der Topspiele beinhaltet, die sich der Kunde sowieso kaufen will. Oder ein Set wie die PlayStation Silver, das beinhaltet, was der Kunde ja eigentlich zum Spielen braucht. Dieses Zubehör wird meist soweiso mitgekauft, oder sehr bald nachgekauft. Die PlayStation Silver wird aufgrund des deutlichen Preisvorteils mit Sicherheit ein Renner. Man darf dem Kunden jedoch niemals ein Bundle aufzwingen. Es muß immer auch die Konsole alleine angeboten werden.

***FG:** Mit welchen Genres wird man Deiner Meinung nach auch noch in zehn oder zwanzig Jahren Erfolg in Deutschland haben können?*

TK: Dies ist schlecht vorauszusagen. Ich glaube, die Genres, die es heute gibt, bleiben bestehen. Allerdings werden durch die technischen Möglichkeiten ganz neue Dimensionen erschlossen. Darüber hinaus werden aber vielleicht auch ganz neue Genres dazukommen.

***FG:** Wie ist die Alterspyramide der Videospielkäufer? Gibt es ein Genre, das Du als reines Kindergenre bezeichnen würdest, ein anderes, welches den Erwachsenen vorbehalten ist?*

TK: Interessant ist, daß dies bei jeder Konsole unterschiedlich ist. So sind nach meiner Erfahrung die meisten N64-Spieler unter 17, die meisten PlayStation-Spieler über 16. Ich denke, daß der Einstieg heute bei unter sechs Jahren erfolgt. So spielt z.B. mein Jüngster, der gerade vier Jahre alt geworden ist, gerne mit, wenn die beiden Größeren zusammen spielen. Auch wenn er noch nicht mithalten kann und z.T. ein nicht angeschlossenes Joypad in der Hand hält. Er macht dann mehr ein Kinder-Rollenspiel daraus. Andererseits gibt es auch Kunden, die bereits Rentner sind und durch die viele Zeit, die sie zum Spielen haben, manchen „Profis" was vormachen können.
Ich würde eher sagen, es gibt Genres, die von ihrem Inhalt her eigentlich nur für Erwachsene gedacht sind. Ein Jump'n Run-Spiel wendet sich zwar mehr an die jüngere Zielgruppe, kann aber auch einem Erwachsenen viel Spaß machen.

***FG:** Gibt es starke Unterschiede zwischen dem klassischen Laden- und dem klassischen Versandbestellkunden?*

TK: Der größte Unterschied liegt wohl darin, daß der Versandkunde viel kritischer bei der Spieleauswahl ist. Schließlich haben sie durch das Lesen der Fachzeitschriften die Informationen, die sie brauchen, um gute von schlechter Software zu unterscheiden.

Quo Vadis, Videospielszene?

Das Videospiel vor der Jahrtausendwende
Teil 3.2: Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

Blick zurück zu den Ursprüngen - Die Geschichte der Videospiele

First Aid

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten sollt. Trennt ein „, . . ." die Tastenfolge, sollt Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

OGRE BATTLE
PlayStation / US-Version

Letzte Karte
Wenn Ihr am Anfang als Namen Fireseal eingebt, steigt Ihr gleich in Dragon's Heaven ein. Eure Armee ist übrigens auch nicht die schlechteste.

STREETFIGHTER EX PLUS ALPHA
PlayStation / Japan-Version

Options Plus / Verstecktes Bonus Game / Versteckte Charaktere
Um die zweite bis fünfte Zusatzoption ins Options Plus zu aktivieren, müßt Ihr Gouki oder Akuma als letzten Gegner besiegen, nicht Vega. Damit Ihr auf ihn trefft, müßt Ihr in den Options Plus die Gegner auf „Plus Modus" stellen und ohne Continues durchkommen. Ihr könnt entweder durch Knockout oder Time Up gewinnen, das macht keinen Unterschied. Falls Ihr es geschafft habt, bekommt Ihr folgende Zustzoptionen:
Training Partner, Fix / Move: Der zweite Spieler kontrolliert den Trainingspartner. Es gibt keine Energiebalken, sondern nur eine hemmunglose Klopperei. Diese Option funktiert aber nur, wenn ein zweiter Controler eingesteckt ist.
Super Combo Gage: Die Super combo-Leiste fällt nie unter Level 3.
Super Cancel Limit, On/Off: Super Moves können hintereinander ausgeführt werden, wenn Ihr die Option auf Off stellt.
Otedama, On/Off: Im Trainingsmodus werden die Gegner, die im Sprung sind, langsamer zurückgeworfen. Auf diese Weise könnt Ihr sie öfter treffen.

Um in das versteckte **Bonus-Game** zu kommen, platziert Ihr Euren Cursor auf Practice Mode. Drückt einmal Start und dann O, O, O, O, O, O. Drückt nun nochmals Start. Eine Stimme sollte nun sagen: „Here comes a new game mode". Wenn Ihr nun in den Practice-Modus geht, steht Euch als dritte Option das Bonus Game zur Verfügung.
Wer hingegen mit **allen Kämpfern** spielen möchte, ohne die nervenaufreibende Prozedur mit dem Practice-Modus durchzumachen, der sollte seinen Cursor auf Practice Mode stellen, einmal Start drücken und O, O, O, O eingeben, bevor Ihr wieder Start drückt. Jetzt kommt die Sprachausgabe „Here comes a new Challenger. Nun stehen EvilRyu, Evil Hokuto, Cycloid Beta und Gamma zu Eurer Verfügung.

GRADIUS GAIDEN
PlayStation / Japan-Version

Konami-Cheat
Auch hier funktioniert er wieder, der gute alte Konami Cheat. Das soll heißen: pausieren, O, O, O, O, O, O, O, O X, O. Nun hat man ein Speed Up, vier Beiboote und die jeweils erste Stufe der Missiles und des Lasers. Diesen Cheat kann man einmal pro Level eingeben. Hat man ihn in den vorigen Leveln nicht gebraucht, so kann man die Cheats auch sparen.

TIME CRISIS
PlayStation / Japan-Version

Unendlich Kugeln / unendlich Credits / 9 Leben
Einen richtig leckeren Cheat bietet die japansche Version von Time Crisis. Im Hauptmenü schießt Ihr erst zweimal in das R. Ihr müßt genau in den runden Teil schießen (wichtig). Dann schießt Ihr in das Fadenkreuz neben dem „Time" zweimal genau in die Mitte. Wenn alles korrekt gelaufen ist, erscheint ein Menü, in dem Ihr die Optionen Lives, Continues und Reloads verstellen könnt.

V-Rally
PlayStation

Timer ausstellen / neues Auto / etc.
Im Intro-Screen mit dem Infrogrames-Logo drückt Ihr schnell O, O und dann Δ + O. Wenn der Code korrekt eingeben wurde, erscheint ein grünes „Lock off" am Bildschirm. Nun könnt Ihr mit der Tastenkombination:

- O + L1 = die Zeit ausstellen. Im Arcade-Modus könnt Ihr nicht mehr an fehlender Zeit sterben.
- O + L2 = neue Strecken erschließen
- O + R1= einen kleinen Jeep für den Peugot 106 erhalten. Die Strecke Schweden 1 wird ebenfalls durch eine neue Strecke ersetzt.
- O + R2 = das Game auch im Arcade-Modus nochmal starten, wenn Ihr Mist gebaut habt.
- O, O = den Full Debug-Mode aktivieren. Während des Rennens seht Ihr einen ganzen Haufen an Debug-Infos. Wenn Ihr pausiert, habt Ihr die Extra-Option Memory.

Wichtig ist, daß Ihr die Tastenkombination haltet bzw. die letzte Taste haltet, bis die Sprachauswahl erscheint.

FORMEL 1 '97
PlayStation / PAL-Version

Verschiedenes
Gebt im Grang Prix-Modus die folgenden Namen ein und bestätigt sie. Danach wechselt Ihr zurück in den Arcade-Modus und beginnt dort ein neues Spiel.

Virtually Virtual: Die Rennstrecken sind ohne Textures. Dies gibt dem Game den guten alten Look von einem bekannten Sega-Automaten.
Zoom Lense: Falls Ihr Micro Machines gemocht habt, dürfte Euch diese Draufsichtsperspektive gefallen.
Swap Shop: Merkwürdige Sound-FX ersetzen die Crash-Geräusche

VERGESSENE WELT - JURASSIC PARK

PlayStation/US-Version

Levelcodes

Die folgenden Paßwörter geben Zugang zu den Leveln mit ein paar mehr Leben als gewöhnlich.

□ X ○ △ X ○ □ △ □ X ○ X Ihr startet Ihr mit 23 Leben im Human Hunter Level.

△ X △ X ○ X □ △ △ □ ○ X bringt Euch als Sarah 90 Leben.

△ X □ △ ○ X □ ○ □ △ X ○ und 59 Leben im Compy Level sind Euer.

Der T-Rex läßt sich mit 97 Leben dank △ □ ○ □ X △ △ ○ □ △ △ X anwählen.

Der Raptor erhält 23 Leben über □ X ○ △ X ○ □ △ X □ ○ X.

COMMAND & CONQUER

PlayStation

Endlich mehr Codes!

Japanisch-Modus

Im Paßwort-Screen gebt Ihr Godzilla ein.

Die ganze Karte

Während das Game lädt, haltet Ihr R1 + R2 + L1 + L2 + ○ + □. Ihr könnt die Buttons halten, nachdem Ihr ein Paßwort eingegeben habt. Aber Vorsicht: erst bei Mission Briefing wieder loslassen.

Covert Operation Missions

Gebt als Paßwort COVERTOPS ein. Dies funktioniert auf beiden CDs.

IRON & BLOOD

PlayStation / US-Version

Spielt als Avatar of Order

Gebt im Kämpfer-Auswahl-Bildschirm folgenden Code ein: drückt und haltet ○ und drückt dann □. Laßt los und gebt ○ + ○ ein. Nun sollte Euch der neue Kämpfer zur Verfügung stehen.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

N-64 / US-Version

Bonus-Autos/gespiegelte Strecken

Um die zwei Bonus-Autos von MRC zu erhalten, müßt Ihr den Match Race-Modus komplett durchzocken. Danach erhaltet Ihr eine neue Herausforderung. Gewinnt man gegen dieses Auto, so kann man auch den zweiten versteckten Wagen im direkten Duell (mit dem just erstandenen Fahrzeug) erfahren. Den Match Race-Modus erhält man übrigens, wenn man alle Schwierigkeitsstufen im Championship-Modus als erster beendet. Nachdem Ihr die beiden Flitzer erspielt habt, erhaltet Ihr übrigens auch den Mirror-Modus.

NANOTEK WARRIORS

PlayStation/US-Version

Verschiedenes

Für den Camera Look gebt ihr im Pausenmodus folgende Kombination ein: ○, □, △, △, ○, □, △ und Start.

Wer hingegen die Positionen der Hindernisse und Gegner schon zu gut kennt, kann diese mit R1, R1, ○, ○, □, △, L2, X (ebenfalls im Pausemodus) verändern.

Nur die Hardcorefreaks geben sich die hektische Ego-Perspektive, die man im Pausenmodus durch △, ○, □, □, △, △, Select und Start aufrufen kann.

Nach dem Zufallsprinzip erstrecken sich die Kurven über die Kurse durch ○, Select, ○, □, □, ○, ○, X.

Und last but most certainly not least kann man seiner Waffe noch ein bißchen mehr Durchschlagskraft verleihen. Der Code hierzu wird abermals im pausenmodus eingeklopft: X, □, △, ○, □, ○, X, △, X.

HEAVENS GATE

PlayStation/US-Version

Versteckte Kämpfer

Kurara

1. Geht im Kämpfer-Screen des Arcade-Modus auf Nanase.
2. Drückt dort Select, ○, ○, ○, L1 + L2, Start.
3. Falls Ihr alles richtig gemacht habt, blinkt der Bildschirm kurz auf.
4. Um zwischen Nanase und Kurara hin- und herzuschalten, benutzt Ihr den Start-Button. Beide Kämpfer haben zwei Outfits.

Kyohya

1. Geht in den Vs.-Mode, wählt ein Ein-Spieler-Game und geht auf Verny.
2. Gebt dort Select, ○, ○, ○, ○, R1+R2, Start.
3. Wenn der Screen aufblinkt, habt Ihr alles richtig gemacht.
4. Jetzt erscheint links neben Verny der neue Fighter Kurara.

MADDEN 98
PlayStation/US-Version

Extra Teams
Um die Madden 98 Extra-Teams zu erhalten, haltet Ihr im Team Selection Screen L1 + L2 und gebt **X**, **X** ein.
Weitere Extra Teams erhaltet Ihr, wenn Ihr im Create Player-Menü als Spielernamen die folgenden eingebt:
Spielername . . . . .Extrateam
ORRS HEROES . . . . . .EA-Sports-Team
LOIN CLOTH . . . . .Tiburon-Team
LEADERS . . . . .All-Time-Leaders
COACH . . . . . . .All-Time-All-Madden
PAC ATTACK . . . . .All-60's-Team
STEEL CURTAIN . . . . . .All-70's-Team
GOLD RUSH . . . . .All-80's-Team
ALOAH . . . . .NFC
LUAU .AFC

Extra Stadien
Das ist sicherlich nur eine Option für Insider Football-Fans. Im Create Player-Modus kann man auch die alten Stadien aus vergangenen NFL-Tagen wieder auskramen.
JETSONS
. . . . .Astrodome
DAWGPOUND
. . . . .Cleveland Browns-Stadion
SNAKE
.Das alte Stadion der Oakland Raiders
BIG SOMBRERO
. . . . .Altes Tampa Bay-Stadion
DANDAMAN
. . . . . .Altes Miami-Dolphins-Stadion
OLDDC
. . . . .RFK-Stadion
SHARSFIN
. . . . .Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN
. . . .Texas' Stadion (19. Jahrhundert)

GALACTIC ATTACK
Saturn/PAL-Version

Extra Credits
Bei diesem superschweren Shooter aus dem Hause Taito kann man ein paar Extra-Continues ganz bestimmt gur gebrauchen. Dazu haltet Ihr im Titelscreen C + L + R + **O**.

MEGA MAN X4
PlayStation/JP-Version

Spielt als Black Zero:
Startet das Game und geht auf Zero. Dann R1 halten und sechs mal **O** drücken. R1 loslassen, **X** halten und Start drücken.

Megaman in Superrüstung:
Am Anfang geht Ihr auf Megaman X, drückt zwei mal **X**, dann sechs mal **O**. Jetzt haltet Ihr L1 + R2 und drückt Start.

SPACE JAM
PlayStation/US-Version

Extra Options
Der Kinohit um Micheal Jordan und seinen schlappohrigen Kumpel Buggs Bunny hat natürlich auch eine Videospielumsetzung erfahren. In dieser gibt es ein geheimes Optionsmenü, das wir Euch nicht vorenthalten möchten. Gebt im Titelscreen □, Δ, O, O, O, L1. Jetzt geht Ihr in die Options, haltet L1 + L2 + R1+ R2 und drückt **X**. Nun kommt Ihr in ein Extra Optionsmenü, in dem Ihr Gravity, Toon, Monster Size und den Court, auf dem Ihr spielen möchtet, auswählen könnt.

RETURN FIRE
PlayStation / US-Version

Paßwörter
Hier sind die Paßwörter für den Ein-Spieler-Modus:
Level 2: . .Schirm, Vogel, Schmetterling, Blume
Level 3: . . . . .Gesicht, Teekanne, Hase, Schirm
Level 4: . . . . Hase, Schirm, Vogel, Vogel
Level 5: . . . . . . .Blume, Schirm, Hase, Teekanne
Level 6: . . . . .Vogel, Teekanne,
. . . . .Schmetterling, Schmetterling
Level 7: . . . . .Bär, Bär, Klee, Vogel
Level 8: . . . . . . .Hase, Teekanne, Schirm, Herz
Level 9: . . . . .Klee, Schmetterling, Vogel, Herz
Level 10: .Herz, Schmetterling, Teekanne, Herz
Level 11: . . . . . .Schirm, Schirm, Vogel, Blume
Level 12: Blume, Teekanne, Klee, Schmetterling
Level 13: . . . . .Herz, Schirm, Klee, Herz
Level 14: . . . . .Hase, Gesicht, Blume, Klee
Level 15: . . . . .Hase Gesicht, Bär, Vogel
Level 16: . . . . .Blume, Schirm, Vogel, Hase
Level 17: . . . . .Blume, Bär, Herz, Schirm
Level 18: . . . . .Gesicht, Vogel, Herz, Klee

SPIDER
PlayStation

Floh-Modus/Waffen und Leben wieder aufladen/Paßwörter

Um in den Floh-Modus zu kommen, drückt Ihr auf Pause und gebt Δ, □, O, Δ ein.
Wenn Ihr Eure Waffen wieder aufladen wollt, gebt Ihr im Pausemodus Δ, **X**, **X**, **X**, O, **X**, □, Δ, **X**, Δ, O ein.
Nachfolgend noch schnell die Paßwort zu allen Leveln

Labor
Lab Floor
1FMLC 939GP R8F3B F7KT1
Sinks
CHMLC 939GP R8F3L WGTS3
Lab Top
86MLC 939GP R8F3V FQ5S4
70's Room
FW1MC 939GP R8F3B F7KT1

Fabrik
Boxes
FW1MC 939GP R8F36 DTTS3
Conveyors
BSRMC 939GP R8F3V TKKT1
Machine Room
WDRQC 939GP R8F3L M8S95
Tubes
8WV5L 939GP R8F36 DTTS3
Mechanical Arm
8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4

Stadt
Down the Street
9WV5L 939GP R8F3L RT6S4
Side Of Building
6SXXS 939GP R8F3L RT6S4
Park
W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3
Under the Street
N7KB3 Y19GP R8F3V 95HR5
Along the Street
N7KB3 Y19GP R8F3G GK4T3

Museum
Display Cases
P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3
Volcano
G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3
Dinosaur Bones
H7KB3 Y1QFP R8F3Q XSDS4
Model City
J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1
Temple
K7KB3 Y1B15 S8F3Q XSDS4
Museum Boss
K7KB3 Y1B15 S8F3B TQBB4

Sewer
The wells
V7KB3 Y1B15 S8F3Q S7QC1
Along the Sewer
W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95
Food Carton
X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3
Up the Well
Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1
Ryanís World
Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1

Evil Lab
Circuit Boards
Q7KB3 Y1LDR TQD3L CQSR3
Lab Top
R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4
Hard Drives
S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3
Brianís Folly
T7KB3 Y118H 56TIF NY4R4
On the Ceiling
T7KB3 Y118H 56TIT C4LD1
Kipís Bonus
68KB3 Y118H 56T15 1P6C4
Brain Boss
68KB3 Y118H 56TIT MVM35

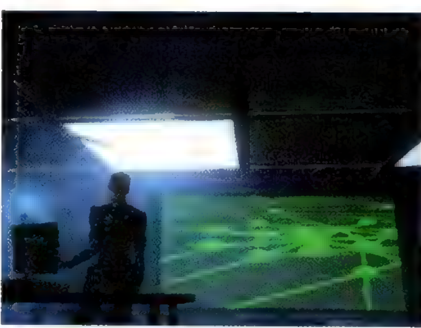
First Aid
G-POLICE Komplettlösung

Psygnosis´ neuester Hit ist keiner der einfachen Sorte. Anlaß zu Kritik gaben vor allen Dingen die mageren Infos zur Erfüllung des jeweiligen Auftrags. Deshalb haben wir den Weg zum Erfolg in den einzelnen Missionen nachgezeichnet.

Basic Technics:

Gegen Fighter:
Versucht, Euch hinter die Gegner zu klemmen und sie von hinten zu beschießen. Sehr oft versuchen sie nach oben zu fliehen, um dann urplötzlich nach unten wegzutauchen. Fliegt ein Fighter einfach gerade von Euch weg, ist meistens ein weiterer Fighter hinter Euch, und Eure Aufmerksamkeit soll nur auf den vorderen Kameraden gelenkt werden. Klemmt Euch mal einer am Heck, beschleunigt Ihr voll, brecht kurz mit L2 oder L1 nach oben oder unten aus und zündet sofort die Rückwärts-After Burner. Auf diese Art und Weise habt Ihr Eure Gegner zum Beschuß direkt wieder vor Eurer Nase.





Gegen Capital Ships:
Direktangriffe enden meist tödlich. Nehmt die dicken Ziele ins Lock, fliegt nahe an sie heran, versteckt Euch hinter einem Wolkenkratzer und schießt mit Homing Missiles auf sie. So können sie Euch nicht treffen. Nachdem sie angesengt sind, könnt Ihr mit Rockets und Lasern auf sie feuern. Allerdings sollten hierfür die L-Tasten Gebrauch finden und die Distanz möglichst groß sein.

Gegen Bodengeschütze:
Bodengeschütze greift man am besten im Sturzflug an, da sie Euch am Boden in Sachen Feuerleistung meist überlegen sind. Bei extremen Brocken kann man auch wieder die Homing Missiles aus sicherer Entfernung verwenden.

Campaign 1

Mission 1:
Folgt den Waypoints zum Edgir Dome. Dort wird man von einem einzelnen Fighter angegriffen. Mit der IR-Missile ist er sehr

schnell platt. Danach geht's zum Spaceport. Auf dem Weg dorthin solltet Ihr niemanden angreifen, da die Gegner erst auf Angriff zurückfeuern. Scannt im Nordwesten den Container und wartet, bis die Streife auftaucht. Danach müßt Ihr die vier Trucks scannen, wobei Euch je ein Fighter angreift, den Ihr aber nicht umbringen müßt. Der vierte Truck ist ein fahrendes Geschütz, das Ihr aber nicht sofort abschießt, sondern wartet, bis die Meldung reinkommt, daß das Bodenteam unter Beschuß steht. Bringt die zwei Fighter um die Ecke und zerstört das Geschütz.

Mission 2:
Bleibt nahe am Bodenteam und schießt auf die Fighter, die sich im Anflug befinden. Nachdem man sechs Fluggefährte der Gegenseite zu Bodenschrott weiterverarbeitet hat, geht's zum Edgir Dome. Dort solltet Ihr sehr schnell die Turrets ausschalten. Zwei Autos werden das Warehouse auf der entgegengesetzten Seite verlassen, schaltet auf die EPP und stoppt sie so. Danach werden zwei Fighter versuchen, die Autos zu zerstören. Schießt Ihr sie ab, ist die Mission erledigt.

Mission 3:
Fliegt nicht zu nahe an Rogans Fahrzeug ran, und laßt Euch nicht von der Beschattung abbringen. Falls Ihr für mehr als 30 Sekunden den Sichtkontakt verliert, ist die Mission gescheitert. Rogan wird an drei verschiedenen Stellen landen. Feuert an der ersten einen Beacon und beschützt das Bodenteam vor den zwei Fightern (Zeitlimit für Rogan nicht vergessen). Nachdem Ihr sie abgeschossen habt, warten drei weitere Gegner auf Euch. Nach ihrer Eliminierung fliegt Rogan weiter. Hinterlaßt wieder ein Beacon. Beim dritten Stop werden eine Menge Gegner auf Euch einstürmen, und Rogan wird versuchen zu fliehen. Holt alles vom Himmel, und die Mission ist geschafft.

Mission 4:
Eine typische Seek-and-destroy-Mission. Fliegt zum Edgir-Dome und schießt alles ab, was sich bewegt. Nachdem Ihr Euch mit dem Wingman getroffen und noch mehr Fighter in die ewigen Jagdgründe geschickt habt, fliegt Ihr zum Spaceport und kümmert Euch dort ausschließlich um die Trucks. Habt Ihr alle vier erlegt (Zeitlimit ist happig), ist die Mission geschafft.

Mission 5:
Trefft Euch mit der Limousine des Präsidenten und bleibt nahe an ihr dran. Drei Fighters warten auf ihre Abfertigung. Danach zerstört Ihr die Straßenblockade am besten mit den Raketen. Jetzt wird Tachikawa von einem Gegner abgeschossen. Der Tod kann nicht verhindert werden. Dann verteidigt Ihr die Limousine gegen zwei weitere Fighter und folgt Ihr in den Hoenir Dome. Dort warten noch eine Straßenblockade und noch mehr Kanonenfutter auf Euch.

Campaign 2

Mission 6:
Die Mining Robots sind hartes Brot. Fliegt sie von hinten an, schickt Euren Wingman mit in die Schlacht und benutzt durchschlagsstarke Waffen. Den Lasern kann man mit L1 und L2 ausweichen. Im Nar Dome spielen die Gang Fighters eine besondere Rolle. Wieder wird ein Mining Robot mit der eben beschriebenen Taktik zerstört. Man muß schnell arbeiten, um die Lagerhallen von Nanosoft zu beschützen. Danach wird das G-Police Headquarters von Robotern angegriffen, zerstört aber erst alle feindlichen Einheiten, bevor Ihr in den Tindr Dome zurückkehrt. Konzentriert Euch dort auf einen der drei Roboter und laßt Euren Kollegen auch mal einen Abschuß.

Mission 7:
Schießt mit der EPP die drei Shuttles lahm, die in die Gebäude zu krachen drohen. Danach müßt Ihr sie gegen Luft und Bodenangriffe beschützen. Benutzt am besten die Raketen, um sehr schnell arbeiten zu können. Ihr habt ebenfalls einen Escort-Flieger dabei. Falls Ihr ihn lähmen und beschützen könnt, erfüllt Ihr die secondary Objectives. Im Tindr Dome müßt Ihr wieder drei Shuttles lähmen und beschützen.

Mission 8:
Hier gilt es, die Gang Bikes so schnell wie möglich aufzuspüren und zu zerstören, bevor sie den gesamten Platz in die Luft jagen können. Insgesamt rollen zwei Attack-Wellen auf den Vorhof ein. Danach muß man im Modi Dome die Gang-Basis angreifen und zerstören. Davor sollte man aber nochmal zum Auftanken der Waffen ins G-Police Hauptquartier (GPHQ).

Mission 9:
Im Nama Dome steht ein Bodenteam unter Beschuß. Schießt so lange auf die Gegner, bis die Meldung kommt, der Zug habe die Lagerhalle verlassen. Schaltet sofort auf die IR Fire, fliegt den Zug von hinten an und nehmt den hintersten Waggon ins Lock. Dann zerstören drei Raketen dieser Sorte den Geschützturm. Fliegt den Zug nun von der Seite an und nehmt einen Wagen mit einem Geschützturm ins Lock und feuert abermals drei Raketen. Wichtig ist, daß Ihr keinen der Waggons vollständig zerstört, denn sonst verwandelt sich die Stadt in eine nukleare Staubwolke. Nachdem auch der dritte Geschützturm ausgeschaltet ist, fliegt Ihr knapp über einem Transportwaggon und paßt Euch der Geschwindigkeit an. Irgendwann kommt die Meldung, daß die Bombe geladen ist. Fliegt so schnell wie möglich ins Abladegebiet und schmeißt die Bombe ab. Die Zeit ist sehr knapp bemessen, also schießt so schnell als denkbar wieder zum Zug zurück und holt Euch Bombe Nummer 2. Nachdem man auch den dritten Sprengsatz geladen hat, sollte man die Lok sofort zerstören, dann ist die Mission geschafft.

Mission 10:
Die Präsidentenvilla zu verteidigen, ist eine extrem harte Mission. Checkt aus, wo das Gunboat in den Dome fliegt, versteckt Euch hinter dem Wolkenkratzer, schickt Eure Kollegen zum Angriff und ein paar IR Missiles in das Heck des Ziels (vorher ins Lock nehmen!). Nachdem er sich ein wenig entfernt hat, fliegt Ihr ihm hinterher, jagt ihm die restlichen zielsuchenden Raketen rein und fliegt dann so schnell wie möglich zum Nachladen ins GPHQ. Schickt Eure Leute konstant hinter dem Gunboat her, verschießt die restlichen Missiles und gebt ihm mit den Rockets den Rest. Beeilt Euch, denn das Zeitlimit ist happig.

Campaign 3

Mission 11:
Folgt denm Navigationssystem zum Juno-Dome und zerstört dort die Cruise Missile mit Lenkraketen. Nachdem sie zerstört ist, taucht ein Bomber-Team auf, das Ihr vor zwei Angreifern beschützt, indem Ihr diese mit Feuer-Raketen vom Himmel holt. Nachdem das erledigt ist, fliegt Ihr zum Missile-Launcher und bereinigt die Straßen von gegnerischen Bodenfahrzeugen, und die Bomber fangen an, die Abschußvorrichtung mit explosivem Material einzudecken. Unterstützt sie dabei tatkräftig.

Mission 12:
Am ersten Waypoint macht Ihr alle gegnerischen Flieger mit Raketen platt. Am zweiten schießt Ihr in gewohnter Manier den Mining Robot zu Schutt und Asche. Beeilt Euch, denn er kann eine Menge Gebäude in sehr kurzer Zeit zerstören. Nachdem Ihr die restlichen Flieger vom Himmel geholt habt, kommt Ihr zum dritten Waypoint, wo Ihr nur noch ein paar feindliche Schiffe vom Himmel holen müßt.

Mission 13:
Fliegt, so schnell es geht, in den Hodr Dome, wo Ihr die Siege-Guns abballert. Nachdem Ihr die von Osten kommende Gun dem Erdboden gleichgemacht habt, kommt die Meldung, daß ein Gebäude zerstört wurde. Ihr könnt es nicht retten. Im

Rigr Dome wartet ein Gunboat auf Euch, das Ihr mit Raketen und Missiles vom Himmel holt. Zwei weitere Guns werden Euch begegnen. Paßt auf, daß Ihr nicht von den Raketenwerfern erwischt werdet. Wenn Euch die Munition ausgeht, solltet Ihr im Skoll Dome nachladen.

Mission 14:
Bleibt nahe am Bodenteam dran und zerstört die Fighter mit Firestreak Missiles. Nachdem der vierte Fighter tot ist, fliegt Ihr in den Nori Dome und zerstört das Gunboat mit Hilfe von Starburst- und Hyper Velocity-Missiles. Danach fliegt zum Bodenteam zurück und schießt ihm den Weg frei. Dann geht es zu einer Gruppe Bomber, die vor zwei Fightern beschützt werden muß. Jetzt geht es zurück zum Ground Team, das nun von einigen Fightern angegriffen wird. Bringt die Fighter um die Ecke und folgt der Route zu einer Gruppe von Karkov Hardware. Das Bomberteam wird nun anfangen, sie zu bombardieren. Ihr dürft ruhig ein wenig helfen. Danach bombardieren sie die Gebäude. Nachdem die Wände kaputt sind, ist die Mission geschafft.

Mission 15:
Dies ist wieder eine Covermission. Bleibt nahe am Bodenteam und zerstört die Fighter mit Firestreak-Missiles. Danach schaltet Ihr im Freki Dome die Turrets mit Starburst-Missiles aus, wartet auf das Bodenteam und schaltet Droiden aus, der es nun angreift. Fliegt zum Krakov HQ und schaltet die Turrets mit Starbursts aus.



Wenn das Bodenteam ankommt, werden sie zunächst von zwei Droiden und dann von zwei Fightern angegriffen. Vernichtet sie! Wer es schafft, die Krakov-Angestellten mit EPP zu lähmen, erfüllt das Secondary Objective. Nach dem Download werden Nanosoft-Fighters das Bodenteam angreifen. Räumt sie ab! An der Zerstörung des Krakov HQs kann man leider nichts ändern. Aber nachdem alle Nanosoft-Einheiten aus der Luft geholt wurden, ist die Mission geschafft.

Campaign 4

Mission 16:
Trefft Euch mit Eurem Wingman am GPHQ, folgt den Wegvorgaben und nehmt das Titan Gunboat auseinander. Das macht Ihr, indem Ihr immer in Bewegung bleibt und Euren Wingman auf die Fighter hetzt, die die Gebäude angreifen. Beeilt Euch, denn schon bald wird Euch ein Hilferuf von den Barracks ereilen, dem Ihr sofort nachkommen solltet. Auf dem Weg dorthin, trefft Ihr auf einige Nanosoft Fighters, die Ihr links liegenlassen solltet. Zwei Gunboats stehen Euch bei den Barracks gegenüber, die mit IR-, Starburst- und Hyper Velocity-Missiles bekämpft werden müssen. Danach kommt abermals ein Hilferuf von Zivilisten. Auf dem Weg dorthin kommt Ihr am GPHQ vorbei, also tankt neue Waffen. Nachdem die Bomber vernichtet wurden, müßt Ihr wieder zu den Barracks, die abermals unter Feuer ste-

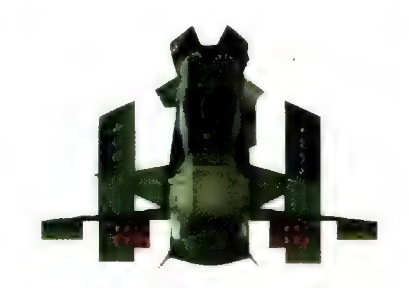
hen. Es ist ein sehr schwieriger Balanceakt, die Prioritäten richtig zu setzen. Eine Vernichtung des einen oder anderen Gebäudes hat zur Folge, daß der Auftrag gescheitert ist. Diese Mission erfordert viel Fingerspitzengefühl und Übung.

Mission 17:
Nachdem Ihr mit Eurem Wingman die Route zum Bavorr Uplink zurückgelegt habt, kümmert Ihr Euch zunächst um die Siege Guns und dann um die Bomber. Solltet Ihr noch nicht mit den Gegnern von Bavorr fertig sein, wenn der Hilferuf aus Dia kommt, solltet Ihr schnell handeln. Bei Eurem neuen Waypoint solltet Ihr Euch erst um die dicken Brocken kümmern. Danach müßt Ihr nach Goll, um dort die Uplinks zu verteidigen. Irgendwann wird Euch dort der Hilferuf aus Kari erreichen, an dessen Uplink ein Sprengsatz angebracht wurde. Fliegt **sofort** dorthin, schwebt über dem Sprengsatz, nehmt ihn auf und schmeißt ihn in sicherem Abstand vom Turm ab. Danach geht's zurück nach Goll, wo Ihr die restlichen Fighter abschießt. Die Fighter in Dia sind dann Euer letztes Missionsziel.

Mission 18:
Folgt den Waypoints und holt Euch die Supplies. Dann fliegt Ihr zur gestrandeten GP-Patrouille, die Ihr mit den eben aufgenommenen Gegenständen beglückt. Danach müßt Ihr sie sicher in die GP-Headquarters (HQ) geleiten. Danach geht's weiter in den Durrin Dome, wo weitere Fighter auf ihren Abschuß warten. Dort findet Ihr auch eine geheime Basis, bei der Ihr möglichst viele Bodeneinheiten zerstören solltet. Danach trefft Ihr Euch mit einer Bombereinheit, die den Hangar zerstören wird.

Mission 19:
Ihr startet mit Eurem Wingman beim GPHQ und müßt eine Bodeneinheit vor Übergriffen von Nanosoft schützen. Sie werden parken und auf Euer Zeichen (ein Beacon) warten, wenn Ihr die Power Station von Oski erreicht. Sie werden Euch helfen, die Bodengeschütze zu vernichten. Danach werden sie versuchen, die Kontrolle über das Kraftwerk zurückzugewinnen. Schützt das Bodenteam und den Lufttransporter vor feindlichen Übergriffen indem Ihr feindliche Jäger schon vor Erreichen des Kraftwerks abschießt.

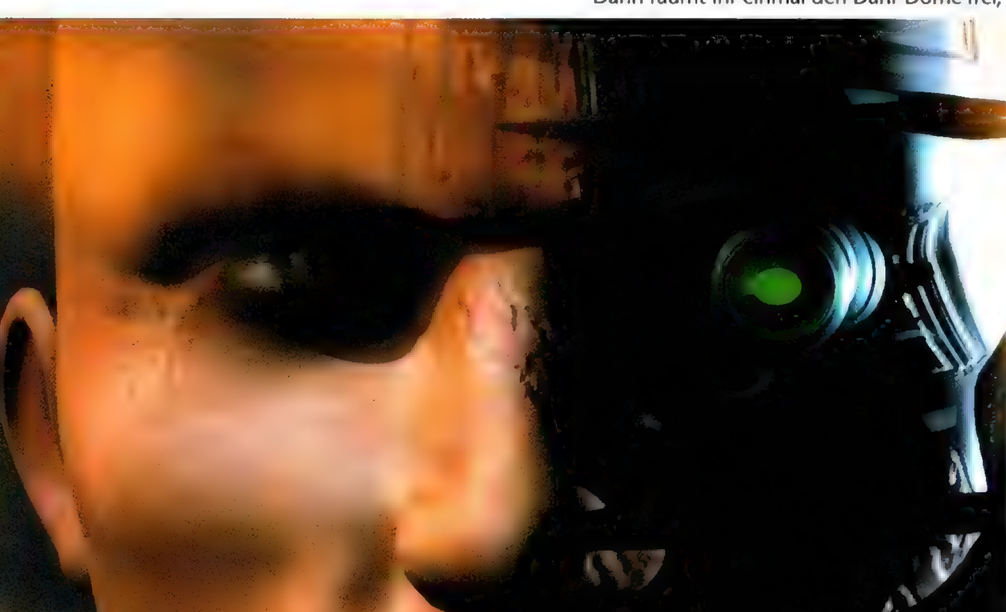
Mission 20:
Fliegt mit Eurem Wingman zum Nanosoft Air Convoy und schickt ihn in die Schlacht. Versucht, die Jungs abzuballern, bevor sie flüchten können. Danach solltet Ihr den Bombern helfen, die Brücken zu zerstören. Jetzt fliegt Ihr in den Pekko Dome und zerstört den flüchtenden Truck. Danach müßt Ihr alle Geschütze neben der Brücke abschießen und die Brücke so anknacken, daß sie mit einen Angriff zerstört werden kann. Laßt Eure eigene Bodeneinheit darüber und zerstört die Nanosoft Einheiten mit einem Schlag, indem Ihr die Brücke hochjagt, wenn sich alle Gefährte der verhaßten Firma darauf befinden. Danach muß man einen weiteren Air Convoy an der Flucht hindern und eine weitere Bodeneinheit dem Erdboden gleich machen.



Campaign 5

Mission 21:
Ihr fliegt zu drei Power Nodes, die zerstört werden wollen. Nachdem Ihr die erste angeschossen habt, wird Euer Kommando-Truck angegriffen. Beschützt ihn, oder die Mission ist vorbei. Nachdem die dritte Node zerstört wurde, fliegt Ihr in Sarraka Dome hinein und vernichtet die Nanosoft-Jäger. Wieder ruft ein Beacon die Bodeneinheit zu Hilfe. Nun müßt Ihr den Zug nur noch vor feindlichen Übergriffen schützen.

Mission 22:
Patrouilliert zwischen Grimr und Mera und zerstört alle Nanosoft-Einheiten, die Ihr finden könnt. Beide Domes müssen zweimal von sämtlichen Einheiten befreit werden. Dann räumt Ihr einmal den Danr Dome frei,



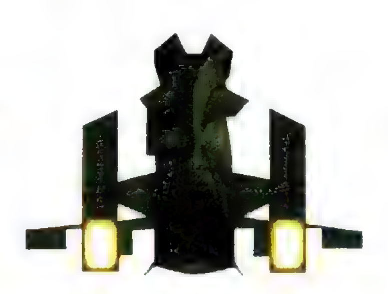


damit die Lufthoheit gewährleistet ist. Danach geht es nach Sarrakka, wo Ihr Euren Kommandoposten beschützen müßt.

Mission 23:
Eskortiert die Bodeneinheiten zum GPHQ im Juno Dome. Dabei müßt Ihr Euren Gegnern immer einen Schritt voraus sein, was heißen will, daß Ihr die Route auswendig lernen und schon vor dem Eintreffen der Einheiten säubern solltet. Zerstört auf jeden Fall den Auto-Tank, der neben dem HQ auf die Bodeneinheiten schießt. Werdet dann noch schnell die anderen Nanosoft-Einheiten los und begleitet den Lufttransporter zum HQ. Wenn er sicher auf dem HQ-Gelände landet, ist die Mission geschafft.

Mission 24:
Es gibt einen Comm-Link zwischen Jumo, Gipul, Igaluk und Vali. Diese schwarzen Türme müssen zerschossen werden. Sind alle vier zerstört, erhaltet Ihr die Koordinaten des Hauptcomputers. Nachdem dieser zerstört ist, könnt Ihr entweder alle verbleibenden Einheiten zerstören oder den Dome verlassen, um die Mission abzuschließen.

Mission 25:
Fliegt zum Gipul Dome und zerstört dort jegliche Fighteraktivität. Dann fliegt Ihr nach Süden und greift den Nanosoft Komplex an. Nachdem die Verteidigung der Basis entscheidend geschwächt ist, holt Ihr Euer Ground Team per Beacon. Beschützt es unter allen Umständen. Es gibt neben der ersten Brücke ein Geschütz, das Ihr unbedingt zerstören solltet, weil ansonsten die Brücke zerstört wird. Nachdem die Truppen in das Gebäude gelangt sind, könnt Ihr die Rearm-Plattform verwenden. Danach taucht ein Gunboat auf, das Ihr vernichtet; dann nehmt Ihre Zweitbasis auseinander. Jetzt ist die Mission geschafft.



Campaign 6:

Mission 26:
Folgt den Waypoints zur Power Node, zerstört diese und fliegt dann zum Frodi Dome. Dort werdet Ihr eine mobile Basis von



Nanosoft finden. Zerstört diese Basis mit Hilfe Eures Wingmans. Dann werft Ihr auf Anweisung ein Beacon ab, wartet auf das Command-Team und beschützt es vor feindlichen Übergriffen. Wieder ist es ratsam, den feindlichen Einheiten entgegenzufliegen anstatt auf sie zu warten.

Mission 27:
Eine Patrouillienmission! Folgt den Waypoints und holt alle gegnerischen Flieger aus der Luft. Macht dies so lange, bis Euch Euer HQ informiert, daß Verstärkung eingetroffen ist.

Mission 28:
Am Eingang zum Fulla Dome wartet das Ground-Team darauf, daß Ihr sie ruft. Folgt Eurem Waypoint zum Kraftwerk, holt das Boden-Team und zerstört jeglichen Wiederstand. Nachdem Ihr einen Großteil der gegnerischen Einheiten vernichtet habt, kommt ein großer Lufttransporter und schmeißt eine Bombe auf das Kraftwerk. Die Gebäude, die stehengeblieben sind, dürft Ihr nun abräumen.

Mission 29:
Geht in den Valhalla Dome, folgt Euren Waypoints und scannt dabei alle unidentifizierten Ziele. Fliegt dabei nicht zu nahe heran und bleibt möglichst nahe über dem Boden, sonst erwischen Euch die Radars. Ihr seid bei dieser Mission nicht unter Zeitdruck, also fliegt langsam und vorsichtig.

Mission 30:
Trefft Euch mit Eurem Wingman und den anderen Einheiten am Eingang zum Valhalla-Dome. Nachdem die Nanosoft Vorposten zerstört wurden, fliegt Ihr zum Treffpunkt zurück und holt Euch eine Bombe, die Ihr auf das Hauptgebäude schmeißt. Ein Tip noch: Stürzt Euch nicht Hals über Kopf in das Geschehen. Wartet lieber auf andere G-Police-Einheiten, die auch helfend eingreifen können. Laßt sie aber nicht ganz auf verlorenem Posten kämpfen, damit sie Euch bei einem neuerlichen Angriff wieder zur Seite stehen können. Seid auch nicht zu stolz nach einem verlustreichen Angriffsflug mal eine Pause zu machen, um die Schilde wieder zu erneuern.



Campaign 7

Mission 31:
Nach dem Start an der G-Police-Basis kommt ein Funkspruch über zwei Motorradfahrer rein. Ihr müßt sie aufhalten. Danach müßt Ihr ein Vehikel finden, scannen und dem Indicator zum nächsten Waypoint folgen. Dort werdet Ihr in eine Schießerei verwickelt, in der Ihr alle feindlichen Einheiten dem Erdboden gleich machen müßt. Danach führt Euch Euer Weg zu einem Fahrzeug, das Ihr scannt und anschließend sicher zu seinem Ziel führen müßt. Sobald Ihr im Agricultural Dome seid, werdet Ihr von drei Fightern angegriffen, die Euch aber nur ablenken sollen, damit Ihr den Transporter aus den Augen verliert. Zerstört den Transporter sofort, nachdem die dementsprechende Funkorder hereinkam.

Mission 32:
Euer Weg führt Euch zu einem Warehouse, wo Ihr mit Hilfe eines Beacons das Bodenteam zu Hilfe holt. Drinnen scannt Ihr nun die zwei Kisten, die eine Überraschung beinhalten. Nachdem das Bodenteam angekommen ist, solltet Ihr es unbedingt beschützen, besonders vor dem Bomber, der im Geleitschutz von zwei Fightern versucht, Eure Kollegen in die Luft zu jagen. Danach versuchen Bodentruppen der verhaßten Firma in das Gebäude zu gelangen. Euer Indi-

cator wird Euch nicht sagen, aus welcher Richtung sie anrollen, also benutzt doch einfach die Karte. Sie müssen vor Erreichen Ihres Ziels abgefangen werden! Danach wird Euch ein Sicherheitsroboter angreifen, und die benötigten Daten werden auf den G-Police-Hubschrauber übertragen. Eine Fighter-Einheit versucht den Chopper zu stoppen. Wenn Ihr dies verhindern und die sichere Landung auf dem GPHQ garantieren könnt, ist die Mission geschafft.

Mission 33:
Auf dem Weg zum ersten Waypoint werdet Ihr von Nanosoft-Einheiten angegriffen, die Ihr restlos vernichtet. Auch die Vernichtung der Laserturrets und des Radars ist ratsam. Wenn Ihr dies erledigt habt, zerstört Ihr die Waffenfabrik beim nächsten Waypoint, indem Ihr auf die Munitionslager schießt. Danach greifen abermals die Schergen der Firma an. Die Vernichtung der Fighter darf nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen, da bald ein Funkspruch über zwei Generatoren hereinkommt, die den Eingang zum Dome verschließen. Vernichtet sie! Im besagten Dome findet Ihr einen einseitig versiegelten Tunnel, aus dem eine Menge von Nanosoft-Fighters kommen. Vernichtet sie, und die Mission ist geschafft.

Mission 34:
In dieser Mission sollt Ihr das Bodenteam beschützen, das den versiegelten Tunnel öffnet. Nachdem eine erste feindliche Einheit vernichtet wurde, fährt die Einheit in Richtung Tunnel, wobei sie über eine Brücke fahren muß, die mit Sprengstoff vollgepumpt ist. Zerstört die Nanosoft-Kämpfer, die versuchen, die Brücke in die Luft zu sprengen. Auch die Turrets vor dem Tunneleingang solltet Ihr abräumen, bevor Eure Einheit dort eintrifft.
Dort beginnen sie sofort mit der Öffnung des Tunnels, den sie anschließend betreten. Dort werden sie von einer Unmenge an gegnerischen Einheiten angegriffen. Pickt Euch die heraus, die für sie eine direkte Gefahr darstellen, und nehmt Euch vor dem Venom in acht, der Euch jetzt angreift. Um ihn zu vernichten, müßt Ihr all Euer fliegerisches Können aufbieten. Nachdem das Bodenteam auch die letzten Power Nodes vernichtet hat, ist die Mission geschafft.

Mission 35:
Mischt Euch nicht in den Krieg der G-Police-Einheiten mit den Nanosoft-Fightern ein, sondern bleibt einfach in der Ecke zu Eurer Linken. Nach einer Weile wird ein Funkspruch reinkommen, daß die schwache Stelle des Capital Class-Schiffes gefunden ist. Holt Euch am Rearming Point eine Bombe und fliegt zum Eingang des Monsterschiffes. Im Schiff selbst müßt Ihr nun alle Power Nodes vernichten, die den Eingang zum Herz des Schiffes versiegeln. Die letzte Mission ist nicht allzu schwer. Geht am Anfang ohne Rücksicht auf Verluste in einen Bereich und säubert ihn. Nun ladet Ihr Eure Schilde wieder auf und geht weiter. Falls Ihr zu stark angeschossen seid, kehrt Ihr wieder in den Bereich zurück, der ungefährlich ist. Nachdem alle Generatoren vernichtet sind, fliegt Ihr in das Herz des Schiffes, vernichtet die vier Geschütze und die zwei Fighter, nehmt die Bombe aus vollem Flug und schmeißt sie in die Mitte des Raumes. Sofort nach dem Abwurf zündet Ihr Eure After Burner und flieht aus dem Schiff. Draußen angekommen ist das wirklich sehr schwere Spiel geschafft.

Thats all, Folks!

First Aid
GOLDEN EYE - Cheats

Im Gegensatz zu anderen Spielen gibt es bei Goldeneye keine Codes, die Ihr mit dem Joypad aktivieren könnt, sondern ein ins Programm eingebautes Cheat-Menü. Nur wenn Ihr die genauen zeitlichen Angaben befolgt, könnt Ihr in jedem der 20 Level einen Cheat aktivieren, der Euch ab dann in allen Stages, die Ihr bereits geschafft habt, zur Verfügung steht. In der folgenden Tabelle könnt Ihr ablesen, was Ihr wo zu tun habt, um an einen bestimmten Cheat zu kommen:

Level	Cheat	Schwierigkeitsgrad	Zeit
1: Dam	Paintball Mode	Secret Agent	2:40
2: Facility	Invincibility	00 Agent	2:05
3: Runway	Big Head DK Mode	Agent	5:00
4: Surface	2x Grenade Launcher	Secret Agent	3:30
5: Bunker	2x Rocket Launcher	00 Agent	4:00
6: Silo	Turbo Mode	Agent	3:00
7: Frigate	No Radar (Multi)	Secret Agent	4:30
8: Surface 2	Tiny Bond	00 Agent	4:15
9: Bunker 2	2x Throwing Knifes	Agent	1:30
10: Statue	Fast Animation	Secret Agent	3:15
11: Archives	Invisibility	00 Agent	1:20
12: Streets	Enemy Rockets	Agent	1:45
13: Depot	Slow Animation	Secret Agent	1:30
14: Train	Silver PP7	00 Agent	5:25
15: Jungle	2x Hunting Knifes	Agent	3:45
16: Control	Infinite Ammo	Secret Agent	10:00
17: Caverns	2x RC-P90s	00 Agent	9:30
18: Cradle	Gold PP7	Agent	2:15
19: Aztec	2x Lasers	Secret Agent	9:00
20: Egyptian	All Guns	00 Agent	6:00



Weiterhin könnt Ihr drei zusätzliche Waffen erhalten, wenn Ihr folgende Level schafft:
Antenna Cradle, Janus Base: Magnum
Aztec Complex: Laser
Egyptian Temple: Golden Gun

Und noch ein Schmankerl zum Schluß: Wenn Ihr alle Stages auf dem 00 Agent-Level durchgespielt habt, wird der 007-Modus verfügbar. Hier könnt Ihr selber bestimmen, wie schnell die Gegner reagieren, wie stark Ihr und die Feinde seid, wie gut Ihr trefft, usw.. Bis dahin dürften aber einige Stunden harter Action vor Euch liegen.

charts

Lesercharts / September

1. V-Rally (PS)
2. Resident Evil (PS/SAT)
3. Mario Kart 64 (N64)
4. Mario 64 (N64)
5. Wave Race (N64)
6. Tomb Raider (PS/SAT)
7. Soul Blade (PS)
8. Tekken 2 (PS)
9. ISS 64 (N64)
10. Wild Arms (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 25. September 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / O.I.T.

1. Formel 1 '97 (PS)
2. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
3. Vergessene Welt (PS)
4. Resident Evil (PS/SAT)
5. ISS 64 (N64)
6. Dragon Force (SAT)
7. Blast Corps 64 (N64)
8. Warcraft II (PS/SAT)
9. V-Rally (PS)
10. Tomb Raider (PS/SAT)

FUN GENERATION - CHARTS

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
3. Extreme G (N64)
4. V-Rally (PS)
5. Formel 1 '97 (PS)
6. G-Police (PS)
7. Golden Eye (N64)
8. Warcraft II (PS/SAT)
9. NHL 98 (PS)
10. Shining The Holy Ark (SAT)

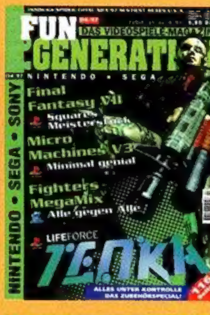
Die Gewinner aus Fun Generation 10/97:

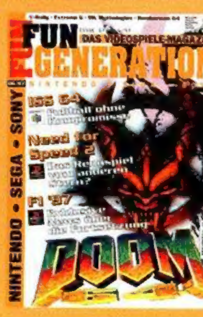
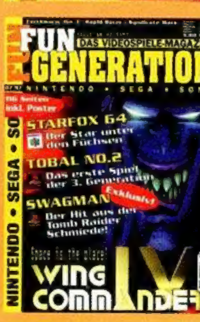
1. R. Duballa > Vechelch
2. A. Schill > S. Johann-Ble.
3. R Dormeier > Northeim

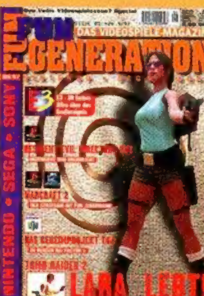
back issues








FG 6/95	☐	FG 12/96	☐	FG 6/97	☐
FG 3/96	☐	FG 1/97	☐	FG 7/97	☐
FG 8/96	☐	FG 2/97	☐	FG 8/97	☐
FG 10/96	☐	FG 4/97	☐	FG 9/97	☐
FG 11/96	☐	FG 5/97	☐	FG 10/97	☐

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



▶ On the road!

Auf Tour mit BMG

Wir waren bei **Crystal Dynamics** in San Francisco, bei **Zombie** in Seattle und bei **DMA Design** in Schottland.

▶ Space is the base!

Colony Wars

Psygnosis **Weltraumopus** im Test

▶ Kick off!

NFL Quarterback Club '98

Acclaims **Top-Produktion** auf dem Prüfstand

▶ Strategisch günstig!

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

Wir stellen Euch die Fortsetzung zum **Chartbreaker** vor

▶ Kick! Punch! It's all in your face!

Fighting Forcce

Das Prügelspiel mit **Vorschußlorbeeren** bekennt Farbe

Die magische 23 am Kiosk ...

ab dem 12.11.1997

Impressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Holger Gößmann

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel: Acclaim/Probe, FG[art]Dept.

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 93 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Chemical Brothers - Electrobank, Kalinka Ke4, EinstürzENDE NEUbauten - LIVE, Götzens Jungesellenausstand (oder -aufstand?), ATR, MIB, LARA, ECTS, Sekt & Selters & 2K „The greatets Rave Band on Earth" - Live in London

Special Thanx: Acclaim, GT Interactive, Sony, Dynatex, DIT & Theo Kranz

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser des Monats: S.M.U.D.O. von den Fantastischen Vier





Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 3545222

oder 0180 / 5211844



PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SONY PLAYSTATION - SILVER 323,-
- WIE OBEN, ABER: 2 CONTROLLER +MEMORY CARD
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
- ANTENNENKABEL 39,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- HYPERBLASTER PISTOLE 59,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEGCON PAD 89,-
- ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD 94,-
- ACE COMBAT 2 (NOV) 89,-
- ACTUA TENNIS (OKT) 89,-
- AGENT ARMSTRONG (OKT) 84,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AUTO DESTRUCT (DEZ) 89,-
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV) 84,-
- BALLBLAZER CHAMPIONS 89,-
- BAPHOMETS FLUCH 2 (DEZ) 89,-
- BATMAN UND ROBIN (NOV) 84,-
- BEAST WARS (OKT) 89,-
- BROKEN HELIX (OKT) 99,-
- BUBBLE BOBBLE 2 79,-
- BUG RIDERS (OKT) 84,-
- BUST A MOVE 3 (OKT) 69,-
- CASTLEVANIA (OKT) 94,-
- COLONY WARS (NOV) 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 (NOV) 99,-
- CONSTRUCTOR (NOV) 89,-
- COOL BOARDERS 2 (JAN) 109,-
- COURIER CRISIS (NOV) 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 (DEZ) 109,-
- CROC (OKT) 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (NOV) 89,-
- DEVIL'S DECEPTION (OKT) 84,-
- DISCWORLD 2 (NOV) 99,-
- FANTASTIC 4 79,-
- FATAL FURY 79,-
- FIFA SOCCER '98 WM QUALIF.(OKT) 89,-
- FIGHTING FORCE (OKT) 99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) 109,-
- FORMEL 1 97 (SEPT.) 109,-
- FORMULA KARTS 99,-
- FROGGER (NOV) 89,-
- G-POLICE (OKT) 109,-
- GRAND AUTO THEFT (NOV) 89,-
- HEAVEN'S GATE (OKT) 89,-
- HERC'S ADVENTURE 89,-
- HERCULES (OKT) 89,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 99,-
- JERSEY DEVIL (NOV) 99,-
- JOE BLOW 99,-
- JURASSIC P. LOST WORLD 89,-
- KICK OFF '97 99,-
- KURUSHI (OKT) 84,-
- LUCKY LUKE (NOV) 94,-
- MADDEN NFL '98 89,-
- MAGIC THE GATHERING (NOV) 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- MASS DESTRUCTION 84,-
- MEGA MAN 8 (NOV) 89,-
- MEGA MAN BATTLE CHASE (OKT) 89,-
- MDK (NOV) 89,-
- MICRO MACHINES V3 94,-
- MIDNIGHT RUN (OKT) 99,-
- MONOPOLY (OKT) 89,-
- MONSTER TRUCKS (NOV) 89,-
- MOTO RACER (OKT) 89,-
- MOTOR MASH 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 1-5 je 79,-
- NANOTEK WARRIOR 89,-
- NASCAR '98 (OKT) 84,-
- NBA '98 (OKT) 89,-
- NBA HANGTIME 99,-
- NHL '98 (OKT) 89,-
- NHL BREAKAWAY (OKT) 84,-
- NHL OPEN ICE 99,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,-
- NIGHTMARE CREATURES (OKT) 89,-
- NOTE 89,-
- NUCLEAR STRIKE (OKT) 89,-
- OVERBOARD 89,-
- PANDEMONIUM 2 (NOV) 84,-
- PARAPPA THE RAPPER 79,-
- PAX CORPUS (OKT) 94,-
- PGA TOUR '98 (OKT) 84,-
- PITFALL 3D 89,-
- RAPID RACER (OKT) 89,-
- RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV) 84,-
- RISIKO (NOV) 89,-
- ROSCO MCQUEEN (OKT) 89,-
- SIGN OF THE SUN (OKT) 84,-
- SOUL BLADE 99,-
- STREETFIGHTER EX PLUS (NOV) 89,-
- SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT) 94,-
- SUPER PANG COLLECTION (SEPT) 94,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS (OKT) 94,-
- TENNIS ARENA (DEZ) 99,-
- TEST DRIVE 4 (NOV) 89,-
- TETRIS PLUS (SEPT) 79,-
- TIGER SHARK 94,-
- TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV) 159,-
- TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-
- TOSHINDEN 3 (OKT) 85,-
- TOTAL DRIVING (SEPT) 79,-
- TOTAL NBA '97 79,-
- TRANSPORT TYCOON 89,-
- V-RALLY 89,-
- VMX RACING 89,-
- WARCRAFT II 89,-
- WCW VS. THE WORLD 94,-
- WING OVER 89,-
- WRECKING CREW 99,-
- XEVIOUS 3D 79,-
- Z (NOV) 84,-

SATURN

- JETZT ZUM KNALLERPREIS
- SEGA SATURN MAXI SET 299,-
- INKL. RGB-KABEL, BAT., DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE
- MEGA SET 333,-
- WIE OBEN + STORY OF THOR 2
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) 119,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 94,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ACTUA TENNIS 89,-
- ASSAULT RIGS 69,-
- ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV) 99,-
- BATTLE SPORT 84,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
- BUST A MOVE 3 84,-
- CROC (NOV) 89,-
- DISCWORLD 2 84,-
- DRAGON FORCE 89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) 109,-
- FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ) 89,-
- FIGHTING FORCE (NOV) 99,-
- FORMULA KARTS (OKT) 89,-
- HEART OF DARKNESS 99,-
- JURASSIC PARK - LOST W. (NOV) 89,-
- LAST BRONX (OKT) 89,-
- MADDEN NFL '98 89,-
- MARVEL SUPER HEROES (NOV) 89,-
- NASCAR '98 (NOV) 89,-
- NBA LIVE '98 (NOV) 89,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL '98 (NOV) 89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 79,-
- RESIDENT EVIL 99,-
- SEGA TOURING CAR (NOV) 109,-
- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SONIC JAM 89,-
- SONIC R - SONIC T.T. (NOV) 99,-
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 69,-
- TETRIS PLUS 79,-
- WARCRAFT II 89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT) 99,-
- Z (NOV) 99,-

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
- CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN 54,-
- TRIDENT PRO PAD 59,-
- CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG 19,-
- MADCATZ LENKRAD NEW VERSION 149,-
- INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION
- GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 39,-
- MEMORY CARD 5 MEG 79,-
- BLAST CORPS 119,-
- BOMBER MAN 64 (NOV) 119,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT) 144,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) 119,-
- EXTREME G (OKT) 144,-
- F1 POLE POSITION 64 (G.P. F1) 144,-
- G.A.S.P. (NOV) 149,-
- GOEMON (NOV) 149,-
- HEXEN 64 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
- LAMBORGHINI 64 (OKT) 149,-
- LYLAT WARS + RUMBLE PAK 139,-
- MADDEN NFL '98 (DEZ) 144,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS (OKT) 119,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP 139,-
- NBA HANG TIME 129,-
- STAR WARS 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
- TOP GEAR RALLY (NOV) 139,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
- WAVERACE 64 89,-
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY 129,-
- WCW WRESTLING 139,-

ELEKTRONISCHES HAUSTIER

- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REXI - DT. (HUND) 29,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SONY PLAYSTATION

- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
- EXHUMED 49,-
- GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. 44,-
- INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM 44,-
- KONAMI OPEN GOLF 44,-
- NHL 97 69,-
- ROAD RASH - PLATINUM 49,-
- SAMPRAS EXTREME TENNIS 54,-
- TEKKEN - PLATINUM 49,-
- WORMS - PLATINUM 49,-

SEGA SATURN

- ALONE IN THE DARK 2 29,-
- BATTLE STATIONS 69,-
- BLACK DAWN 39,-
- FIFA SOCCER 97 49,-
- GHEN WAR 39,-
- GUN GRIFFON 39,-
- NBA LIVE 97 49,-
- NHL 97 49,-
- NIGHT WARRIOR 29,-
- NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
- PARODIUS DELUXE 29,-
- SKELETON WARRIORS 39,-
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD 39
- SOVIET STRIKE 49,-
- STORY OF THOR 2 39,-
- STREETFIGHTER ALPHA 29,-
- SWAGMAN 64,-
- TOMB RAIDER 69,-
- VIRTUA FIGHTER 2 54,-
- WIPEOUT 39,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

EXTREME-G (NINTENDO 64) 144,-

G-POLICE (PLAYSTATION) 109,-

TIME CRISIS MIT PISTOLE 159,-



SONY PLAYSTATION SILVER 323,-

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,40 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.








Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.







Vertrieb Konami
069/95 081 222





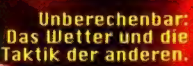
Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.



Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.



Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.

